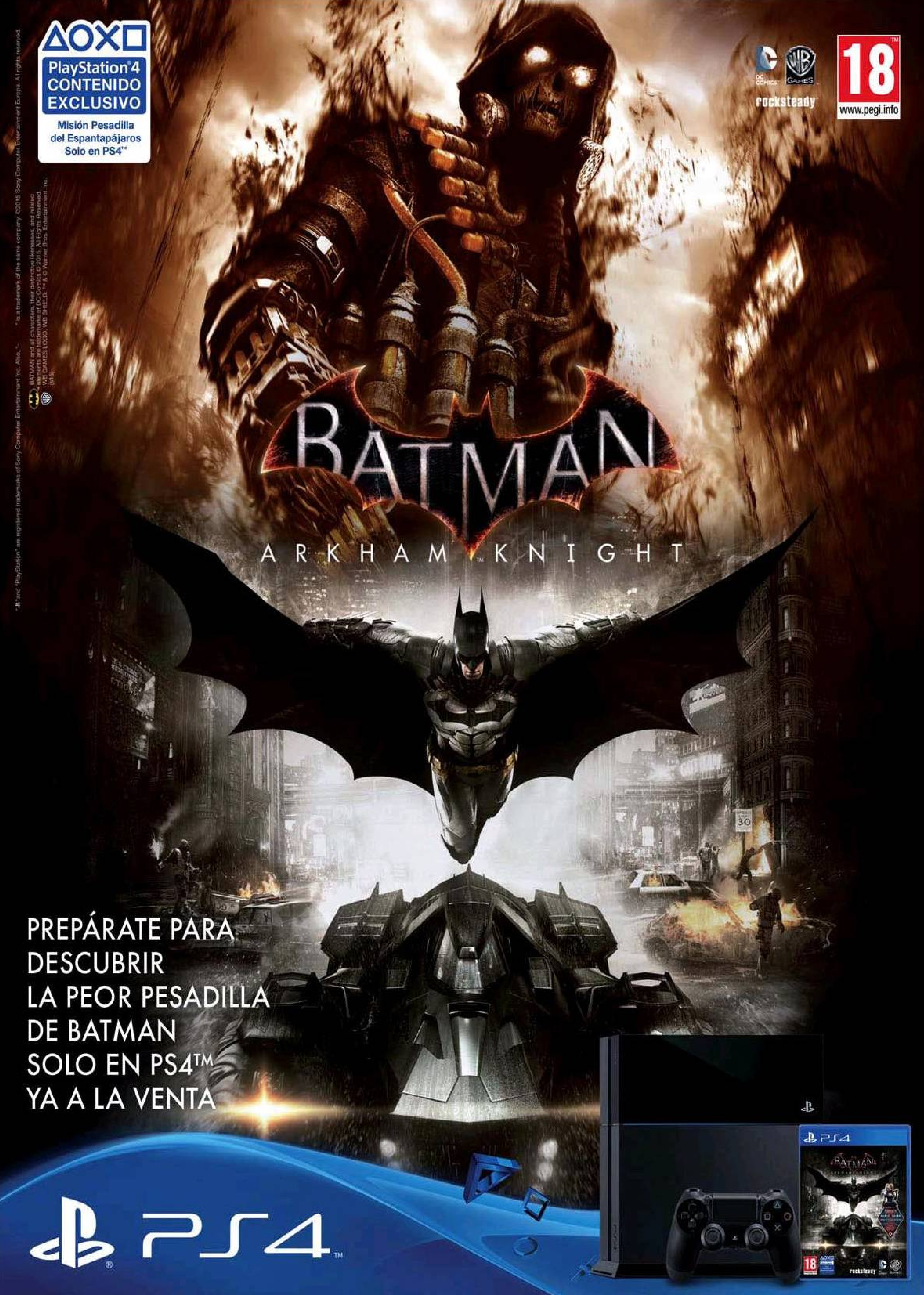

UNCHARTED Y GOD OF WAR LLEGAN A PS4
HOBBY CONSOLAS
Nº 289
Virtual Boy
20 años del batacazo de Nintendo con las 3D
SHENMUE III
EXCLUSIVA ¡Hablamos con Yu Suzuki!
DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN
¡Ondas vitales para tu 3DS!
Las chicas toman los videojuegos al asalto
¡Ellas mandan!
RISE OF THE TOMB RAIDER DISHONORED 2
MIRROR'S EDGE CATALYST HELLBLADE
AC SYNDICATE HORIZON ZERO DAWN...
Regalo exclusivo
KONAMI
THE PHANTOM PAIN
HOBBY
Shenmue III
FINAL FANTASY VII
Todas las claves del mito que regresa
2 MEGA-PÓSTER


PlayStation®4
CONTENIDO EXCLUSIVO
Misión Pesadilla del Espantapájaros Solo en PS4™
18
www.pegi.info
rocksteady
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
PREPÁRATE PARA
DESCUBRIR
LA PEOR PESADILLA
DE BATMAN
SOLO EN PS4™
YA A LA VENTA
PS4

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Heroínas luchando de igual a igual

No es la primera vez que hacemos un reportaje de chicas en los videojuegos, pero el que traemos este mes a nuestra portada sí puede ser diferente a los anteriores. En muchas ocasiones, demasiadas seguramente, el papel de las mujeres en los videojuegos ha caído bien en la exageración de sus atributos sexuales o bien en el estereotipo de seres desvalidos y faltos de un héroe que las salve del peligro. Sin embargo, quizá las cosas están cambiando. Como bien dice Borja Abadíe en su artículo, esta nueva hornada de juegos con protagonistas femeninas incide en su capacidad y sus habilidades de todo tipo. Nada más y nada menos. ¿Se está abriendo paso la igualdad de sexos por fin en los videojuegos?

El tema da para mucho debate, pero la pérdida de Satoru Iwata me obliga a reservarle un espacio en este editorial como homenaje al que ha sido uno de los personajes más influyentes en la historia reciente de nuestro entretenimiento favorito. Podremos estar más o menos de acuerdo con la estrategia que ha seguido Nintendo con él al frente, podrá gustarnos más o menos su apuesta por mantenerse al margen de la batalla que libran desde hace años Sony y Microsoft, pero lo que nadie puede negar es que, sin su aportación, ahora mismo el panorama de los videojuegos sería distinto. Le echaremos de menos. Descanse en paz.



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Fracaso y éxito. Es paradójico que, justo en el mes en que ha fallecido Satoru Iwata, se celebren los 20 años del lanzamiento de Virtual Boy, el mayor fracaso de Nintendo (aunque una de mis consolas más queridas). Y contrasta además porque Iwata es el responsable de haber llevado a Nintendo a lo más alto, con los sucesivos éxitos de DS y Wii. Descanse en paz, genio.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Gracias, Iwata. La repentina muerte del CEO de Nintendo, a los 55 años de edad, nos ha dejado conmocionados. No voy a alabar su labor como presidente de la compañía, pero sí su cercanía con los jugadores. Satoru Iwata supo "bajarse de su estrado" y hablar de juegos, tanto con desarrolladores como con el público, algo que es muy necesario en nuestra industria.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

People have the power. Al cierre de este número, el Kickstarter de Shenmue (atentos al magnífico reportaje de este número) ha superado los 5 millones de dólares. Por otro lado, los fans mueven cielo y tierra para que *Metal Gear Solid V* lleve el mensaje "A Hideo Kojima Game". La pregunta es: ¿están escuchando suficientemente al público las desarrolladoras?

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 289



PÁGINA 32 REPORTAJE

UNA NUEVA GENERACIÓN DE HEROÍNAS

Las veteranas Lara y Faith encabezan una nueva hornada de títulos con fuertes personajes femeninos.



PÁGINA 42 REPORTAJE

FINAL FANTASY VII

Rememoramos la obra magna de Square, lo que se sabe del remake, el lanzamiento digital para PS4...





PÁGINA 50 REPORTAJE

SHENMUE III

Os contamos la última hora sobre el regreso de *Shenmue*... ¡incluida entrevista con Yu Suzuki!

PÁGINA 76 REPORTAJE

20 AÑOS DE VIRTUAL BOY

Repasamos la breve vida del gran fracaso de Nintendo



PÁGINA 92 PRESTRENO

UNTIL DAWN

El cine de terror juvenil se instala, y a lo grande, en PS4.



PÁGINA 60 NOVEDAD

GOW III REMASTERIZADO

Kratos desata toda su furia en PS4, a 1080p y 60 fps. ¿Suficiente para volver a conquistarnos?

¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!



No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bajate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en las webs **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



EXCLUSIVA: A CAMMY LE GUSTA ESPAÑA

Bueno, en realidad es Nadya Sonika, una cosplayer internacional a la que hemos entrevistado en su visita a la feria Metrópoli Gijón, donde ha ejercido de anfitriona del concurso de cosplays. Aunque vino en 'modo Cammy' de *Street Fighter*, tiene predilección por el gender bender, o sea, feminizar a personajes masculinos. Su sueño es "cosplayear" a Samus con la armadura... y el nuestro que lo haga.

NOTICIAS FRESCAS CONTRA EL "CALORET"

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿Desde dónde nos lees: playa, piscina o Mordor? Entonces te vendrá bien este soplo de aire fresco informativo protagonizado por jugadores de todo tipo: cosplayers, solteros, pirómanos, coleccionistas y hasta profesionales de la NBA.

CARI, TE DROGUÉ PARA ECHARME UN ONLINE

'Los gamers que drogaban a las mujeres' sería el título de esta novela inspirada en un alemán de 23 años que ha pagado 500 euros de multa por echarle sedante a su novia en el té (o"droja" en el Cola Cao) para seguir jugando toda la noche con sus amigos. Ahora sólo podrá darle champiñones a Mario: su (ex) novia le ha dejado.





DE WARHAMMER A 'FUEGO' DE TRONOS

El youtuber Holy Death ha acabado quemadísimo con el acabose de *Warhammer Fantasía*, que cederá el relevo a la nueva rama *Age of Sigmar*, pero lo que realmente está que arde es su ejército de figuras pintadas a mano, a las que ha prendido fuego como signo de protesta. Casi mil dólares y años de dedicación reducidos a cenizas. "Thug life".



CUANDO TIRAS MÁS PASTA QUE A CANASTA

Qué mal repartido está el mundo: mientras los demás nos pasamos lustros ahorrando para pillarnos una PS4, los jugadores de la NBA se compran una en cada viaje y las abandonan en los hoteles. Así lo ha reconocido el jugador Giannis Antetokounmpo, de los Milwaukee Bucks, en una entrevista reciente. Es lo que tiene cobrar unos 5 millones de dólares al año. Y encima nos sacan "PS4" cabezas.

'PLAYNINTENSION': LA CONSOLA IMPOSIBLE

He aquí el prototipo que pudo cambiar la industria del videojuego: el híbrido de SNES y PlayStation, fruto de la histórica colaboración entre Nintendo y Sony para desarrollar una consola a finales de los ochenta. Básicamente, se trataba de una SNES con lector de CD, pero la falta de acuerdo económico entre ambas partes llevó a Nintendo a apartar a Sony, uno de cuyos empleados guardó esta reliquia. Y Yoshida no ha desmentido su autenticidad...





CATWOMAN: LA FANTASÍA DE NOMURA

¿Cómo luciría Catwoman en *Final Fantasy*? Tetsuya Nomura responde con este espectacular rediseño para una gama de figuras basadas en personajes de cómic. En este caso, le ha plantado un sofisticado visor morado, una larga cola metálica y unas garras como para pedirle un masaje. Ahora entendemos por qué el bueno de Tetsuya tarda tanto en desarrollar *Kingdom Hearts III*: no está a lo que está.

La imagen

Hasta siempre, presidente Iwata. Gracias por hacernos jugar.

Aún no podemos creerlo. Satoru Iwata, programador que llegó a presidente global de Nintendo, no ha superado la pantalla final de su enfermedad y nos ha dejado... una huella imborrable. Prueba de ello son las infinitas muestras de cariño en forma de mensajes y emotivos dibujos que le han dedicado jugadores de todo el mundo. Nintendo significa "deja todo en manos del cielo", y en ellas están ahora Iwata, Yamauchi y Gunpei Yokoi, tres visionarios que dedicaron su vida a hacernos un poco más felices. Descansa en paz, querido Iwata. Siempre ocuparás un 'slot' en nuestra memoria.

➔ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

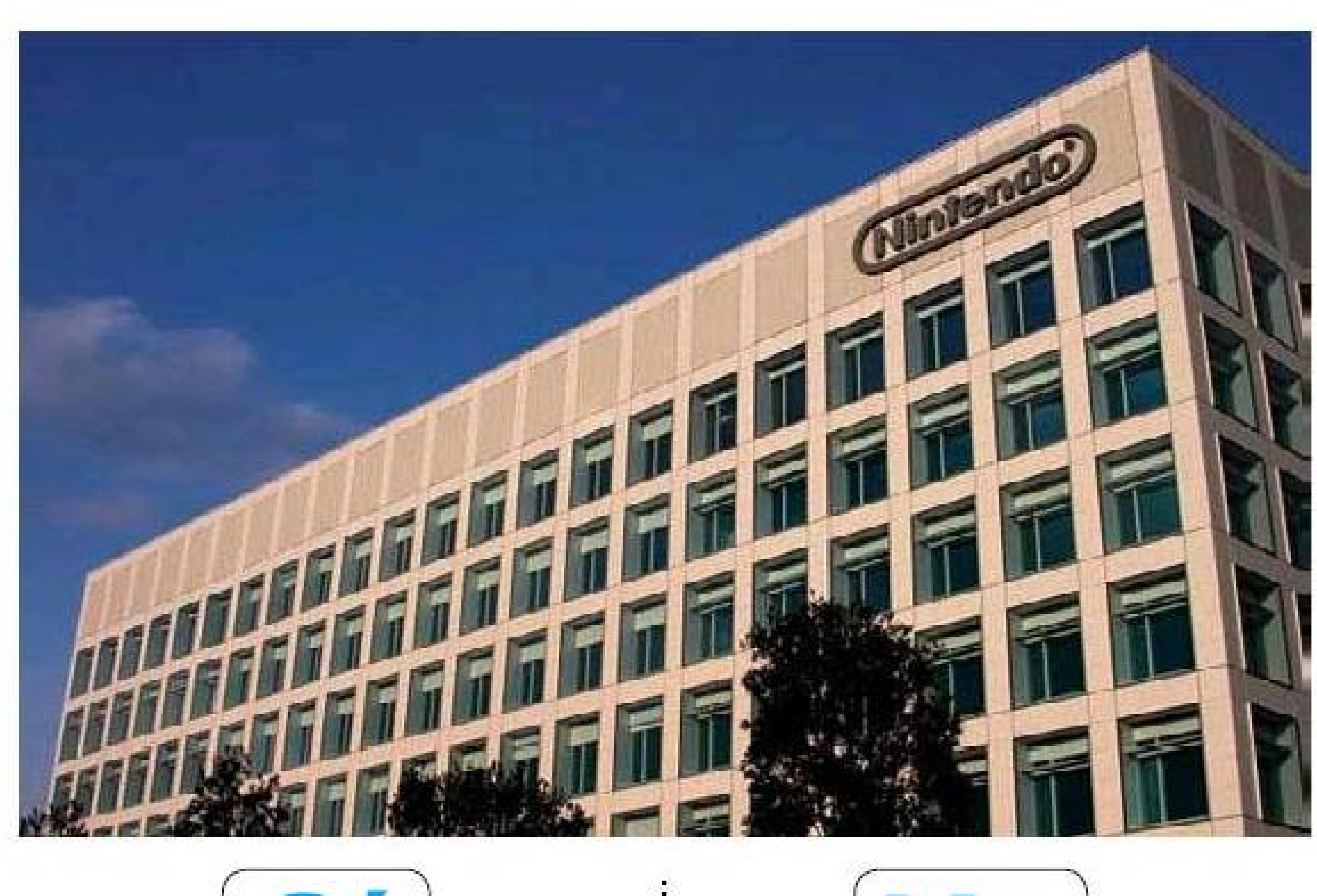
VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Peligra el futuro de Nintendo tras la muerte de Iwata?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Imposible repetir el éxito de Wii y DS

Juegos aparte, la labor de Iwata desde el punto de vista económico ha sido casi inmejorable. Es cierto que Nintendo siempre ha sabido reinventarse sin importar quién vaya al frente del barco, pero las reinvenciones tienen mucho peligro y las dos opciones más lógicas a las que se enfrenta la gran N son igual de arriesgadas: seguir el legado de Iwata y arriesgarse a sufrir una nueva Wii U o un cambio radical apostando por un hardware potente para jugadores "hardcore". Los cambios están llenos de oportunidades, sí, pero también de fracasos.



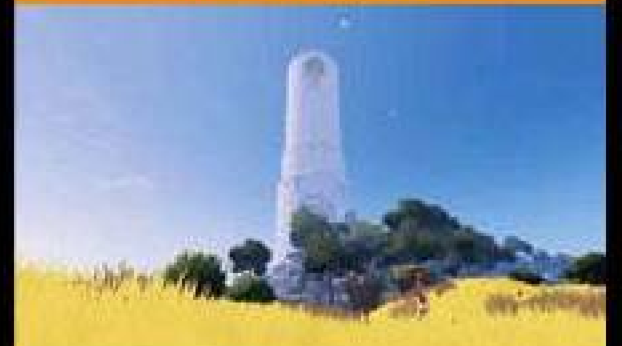


Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

La suerte seguirá en manos del cielo

Ahora más que nunca. Si algo ha caracterizado a Nintendo en sus 125 años de historia es su capacidad para encender su propia luz al final de cada túnel. Se fueron Yamauchi y Yokoi, se ha ido Iwata y algún día lo harán Miyamoto, Tezuka y Aonuma, pero la semilla de su extraordinario talento germinará en nuevos genios, como si del Árbol Deku se tratase. NX, el salto a móviles y la apertura a nuevos campos son las primeras de esas semillas, e Iwata ha dedicado su último aliento a dejarlas en buenas manos. Él ahora está en Dream Land, pero su legado se queda aquí.

SUBEN



→ **SATORU IWATA,** que ya forma parte del Olimpo de los videojuegos tras brindarnos años de innovación, diversión y sonrisas. "Directly to heaven".



→ **LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO** español, que ha crecido un 31% en el último año triplicando al cine, aunque aún queda mucho trabajo por hacer.



→ **LAS VENTAS DE XBOX ONE** en España, que se han duplicado tras el anuncio de la retrocompatibilidad. Sony, ponte las pilitas a la de One...

→ **BATMAN ARKHAM KNIGHT** y las notazas que se está llevando; la mejor forma de cerrar una trilogía imprescindible. Bravo, Rocksteady.

BAJAN



→ **KONAMI,** por borrar de la carátula de *MGS V* el logo de Kojima Productions, que al parecer ha sido desmantelado. Con lo que se querían...



→ **DEAD ISLAND 2** queda en el aire tras la repentina ruptura de Deep Silver con el estudio Yager Development, a la espera de encontrar sustituto.



→ **LAS VERSIONES PC** del pack de *GTA V: Dinero Sucio 2* tras el último parche y de cierto caballero oscuro, más inestables que el psicólogo del Joker.

→ **DEVIL'S THIRD** para Wii U, aceptable pero muy por debajo del nivel de Itagaki, y además viene en inglés. ¡A estas alturas!

→ ASÍ SE HABLA



Shigeru Miyamoto
Presidente provisional de Nintendo

"Estoy devastado por la tristeza. Todo el equipo seguirá comprometido con la política que Iwata y yo hemos construido juntos."



Reggie Fils-Aime
Presidente de Nintendo América

"Era un hombre maravilloso. Cambió nuestra forma de seguir adelante; nos enseñó a emocionar e incluso a querer a nuestros fans."



Satoru Shibata
Presidente de Nintendo Europa

"Fue un visionario en todos los sentidos y le vamos a echar muchísimo de menos. Su legado vivirá en nosotros y nuestro trabajo."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

Que los millones de sueños que hemos tenido con el remake *Final Fantasy VII* y *Shenmue 3* se hagan realidad a la vez. Eso es un 2x1. Hasta que no los veamos en sus cajitas precintadas, no nos lo creeremos. Y como el sueño resulte ser una pesadilla, ya sabes quién te va a aplicar la oferta en la tienda. 2x1: dos juegos por una camiseta rajada, y eso luego ya no hay quien se lo ponga.



El "zasca" que le dio Microsoft a Sony con la retrocompatibilidad de Xbox One. Pues prepárate para la vendeta de PS4: la procompatibilidad. Será la primera consola compatible con los juegos de PS5.

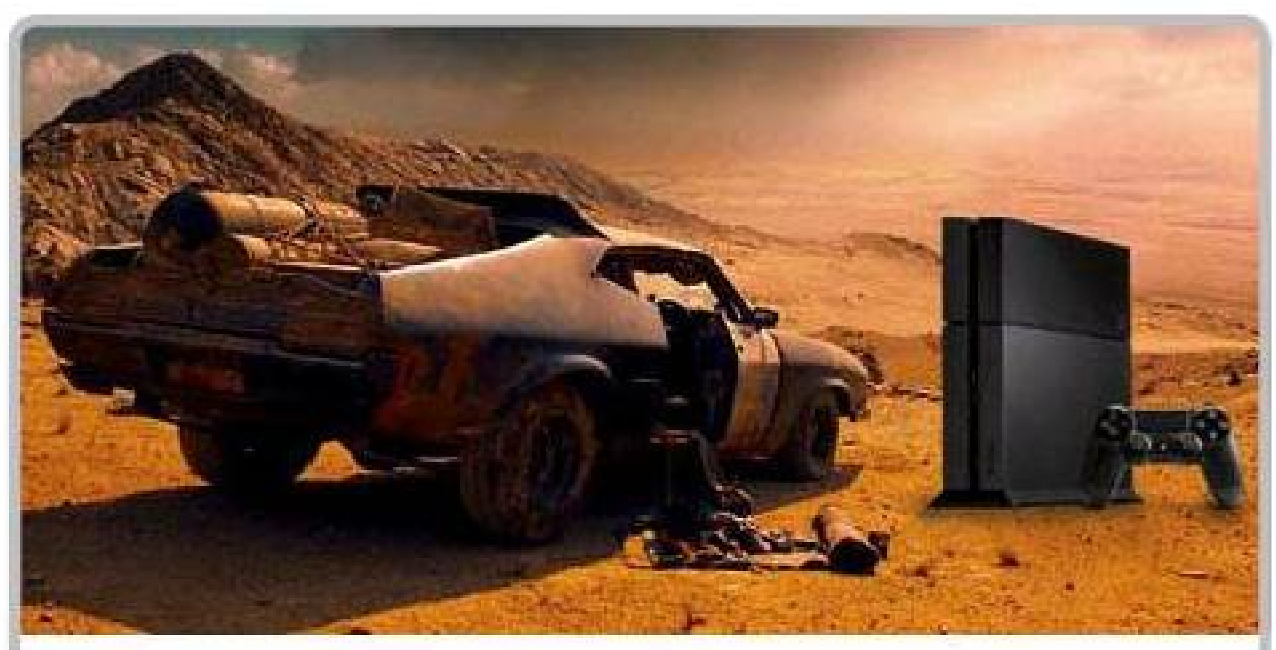
Que Naughty Dog es como el Rey Midas. Todo lo que toca lo convierte en oro. Como tengas pruebas de eso, en la próxima entrevista les va a dar la mano "*The Last of Us*".

Los juegos completos, y no los 'pay to win' como *Destiny*. Verás lo que tardan los "expertos" en decir que la corrupción es culpa de los videojuegos.

Que ya queda poco para la vuelta al co... ¡a *Metal Gear*! Es lo que pasa cuando uno se tiene que presentar en septiembre por sacar *Zeroes*.

Estar de vacaciones en el Caribe y leer tu Hobby a la sombra de las palmeras. Si crees que nos das envidia, estás en lo cierto. ¡Recuerdos a Edward Kenway! Bueno no, que le debemos pasta...

Que mi mujer juega conmigo a *Yoshi's Woolly World*. Estáis en la fase más bonita; a partir del mundo 4 ya se va complicando el ponerse de acuerdo para recolectarlo todo.



Ver una luz en el camino con *Mad Max*, que nos devuelve la esperanza en los buenos juegos basados en películas.

Un momento, ¿insinúas que *Mortal Kombat: Aniquilación*, *The House of the Dead* o *Street Fighter: La Leyenda* eran ñordos? Entonces estamos de acuerdo, aunque para Mad Max, la temperatura de nuestra PS4 con este "calorcito".

NO MOLA

Jugar a tantos juegos como se pueda en todas y cada una de las plataformas. Sí, soy multiplataformero y no discrimino a ninguna. Estamos contigo: ¡no al racismo consolero! Es la mejor manera de evitarse disgustos por los exclusivos y las manías de cada compañía. De todas (plata)formas, lo que mola realmente es tu tarjeta de crédito. Si nos la envías junto a tu contraseña, te regalamos un póster doble de un billete de 500. ¡Esperamos tu email!

El nivel de desesperación que puede llegar a tener uno en *Bloodborne*. Pues cuando salgas de la pantalla de título te vas a enterar. Nosotros aún vamos por Yharnam Central por miedo a que nos salga algún monstruo.

El "Hándicap" de *FIFA 15*, que hace que pierdas o ganes cuando al juego le da la gana. En la vida real se llaman árbitros; es para que nos sintamos como un futbolista de verdad.

Que PS4 siga costando 400 euros. Hay gente en paro. ¿¡Prefieres que se quede en paro Yoshida!? Él tampoco.

El downgrade de los juegos de Ubisoft. ¡Al final llegamos a los gráficos de PS2! El truco es cerrar los ojos cuando salta el tráiler en YouTube. Así, cuando juegues te parecerán de GameCube.

Que vuelvas del trabajo o escuela con todas las intenciones de jugar y una actualización te arruine el día. Tienes que hacer como nosotros: actualizarla en el trabajo.

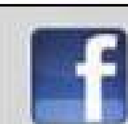
Que compañías abusen del Kicstarter. Que es para indies, no para ustedes, tío. Desde luego, se merecen que nadie les deje propina.



Que tengamos que conducir y leer la letra sumamente pequeña en *GTA V* por no estar doblado. Muy mal, Rockstar.

We don't understand you. Please use an existing language. Perdón, nuestro traductor está de viaje con el Eurogrupo. Al menos, por fin nos sentimos representados por Mariano.

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál crees que será el juego del año?

Pasada la primera mitad de 2015, os hemos propuesto adivinar quién se llevará el GOTY al agua de aquí a diciembre, y este es el resultado:



1 MGS V 25%

Pues sí que confiáis en las ideas de Hideo para nominar a *The Phantom Pain* como posible GOTY 2015, por encima incluso del ya lanzado *The Witcher 3*. El bronce se lo llevaría *Fallout 4*, que también se ha impuesto sobre otro peso pesado ya disponible: *Batman Arkham Knight*. En quinto lugar quedaría *Bloodborne* con un 10% de vuestros votos, seguido por *Splatoon* (con casi un 5%), del que habéis elogiado su innovación. En medio año comprobaremos si acertasteis con vuestras predicciones... o como Sandro Rey.

- **2 The Witcher 3** 21%
- **3 Fallout 4** 16%
- **4 Batman Arkham Knight** 13%



Juegos lanzados sin pulir

Batman AK

La versión de PC de Arkham Knight necesita más parches que el oculista de Big Boss: bajones de framerate, texturas poco "resolutas" y otros bugs que afortunadamente no estáis experimentando en las versiones de PS4 y One. Los que siguen llenando vuestras hojas de reclamaciones son *The Witcher 3* y sus tirones, las accidentadas carreras de *Ride* y el ya habitual *AC Unity*, pero hay un comentario de nuestro lector Fransico José León que nos ha hecho gracia: "En mi SNES no tengo problemas de este tipo". Touché.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

David Cano

Pablo Ramos

La pregunta tonta

¡Responde cada mes en Facebook!

¿Qué meterías en una caja de ítems de Mario Kart?

Franco Brescia
"Un misil termonuclear balístico atómico de 20 megatones que extinga la galaxia."

Mike Rockmero
"Al Recio de 'La que se avecina' vestido de Guardia Civil: ¡control de alcoholemia!"

Javier Contreras
"Una notificación de que si no pasas la ITV en la actual vuelta quedas descalificado."

Víctor Fuster Pozo
"Yo rellenaría la caja de cemento y sería la risa el tortazo que se darían con ella."

Eduardo Tsuruchi
"A Matías Prats a toda pantalla. Permíteme que insista..."

DESCANSA EN PAZ, IWATA



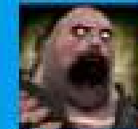
daviddasilva (Web)
"No puede ser... Mis respetos hacia este hombre que soñó y consiguió que todo el mundo se acercara a algo tan maravilloso como jugar."



Veamosquehay (Web)
"Por algún motivo, Iwata nos ha tocado más hondo de lo que pensábamos. Estoy seguro de que fue por los Direct y su forma de expresarse."



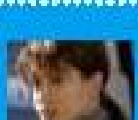
VILLAformer (Web)
"Todos los que disfrutamos de los videojuegos hemos perdido a una gran persona que lo dio todo para que nos divirtiéramos horas y horas."



Jiraya (Web)
"El respeto se le tiene que tener en vida y mantener en la muerte. Murió conociendo la verdadera cara del sector: el menosprecio."



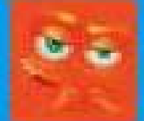
Skull (Web)
"El mundo de los videojuegos está de luto. La muerte no entiende de marcas, empresas o sentimientos. Descansa en paz, Iwata."



Card-captor (Web)
"Se necesita más gente como él sin miedo de hacer algo nuevo en el mundo de las consolas, o sólo tendríamos juegos de disparos y fútbol."



Ted Mosby (Web)
"Fue criticado, pero la historia le recordará como un gran presidente de la compañía y, sobre todo, como un gran amante de los videojuegos."

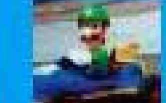


elfero (Web)
"Le quedaba casi media vida por delante. Cosas así hacen dudar del karma; alguien que ha dado felicidad a tantos jugadores no merece esto."

Samurasan (Web)
"La mejor forma de recordarte es acomodarse en el sofá, encender la TV y disfrutar apretando botones de todo aquello que nos has brindado."



Franky_music (Web)
"Era un hombre con grandes ideas propias, un gran empresario y una persona que siempre buscó la cercanía con sus clientes."



curinga (Web)
"Tendré 88 años y conservaré su imagen en mi mente, junto a Miyamoto como creador de Mario. Dos grandes que no olvidaremos nunca."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



Satoru Iwata nos ha dejado. Con toda mi admiración por su trabajo, le dedico esta sección con Nintendo protagonista.

A quién seguir



First Flight
Tras el caso "Shenmue" Sony ha creado su propia plataforma crowdfunding.



Perception
Un original juego de terror en primera persona financiado en Kickstarter.



Miyamoto
Hablando con Universal para llevar sus personajes a un Parque Temático.

Tendencias

#Uncharted	LifeisStrange2
Fallout4	DragonBallS
#Terminator	#Splatoon
4Fantásticos	MadMax

Favoritos *de siempre*



Año: 1997
Compañía: Codemasters
Consola: PLayStation
Género: Velocidad
Puntuación HC: 92

MICROMACHINES V3

Permitidme que hable esta vez de un juego "pequeño", pero grande en diversión. Los populares Micromachines ya habían sido llevados a otros formatos antes, pero fue esta versión que llegó a PSX y después a N64 la que alcanzó la gloria. Partidas de 8 jugadores simultáneos con unos gráficos 3D muy vistosos. Adictivo, no, lo siguiente... Menudos piques con mi hermano...

Nintendo



E3feedback@Shiheru_Miyamoto

Según el genio, "en el E3 nos centramos en titulos para este año y no hablamos de 3rd parties, pero yo vi a mucha gente disfrutar y sonreír en nuestro stand".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La respuesta de muchos fans al E3 de Nintendo no ha sido muy positiva, y las explicaciones de Miyamoto parecen razonables. La cuestión es que el E3 es lo que es (paraíso del hype), y Nintendo tiene sus propias reglas.

RealidadVirtual@Fils_Aime

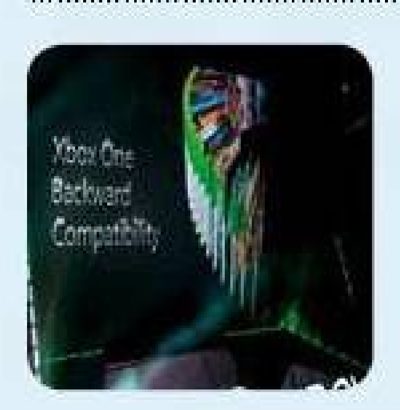
El presidente de Nintendo America afirma que "por lo visto hasta ahora la Realidad Virtual no es divertida ni social, solo tecnología y por tanto no encaja con la filosofía de Nintendo"





Nada que objetar a una declaración tan clara y contundente. y Nintendo ya tiene (mala) experiencia con este tema... Aunque no es cuestión de ignorar algo que está creando tanto revuelo. Quizá sea Nintendo quien deba aportar esa diversión...

A contracorriente



Retrocompatibilidad@Shuhei_Yoshida

Según el jefazo de Sony, no hay planes para llevar la retrocompatibilidad PS4 como ha hecho Xbox One. "Es algo difícil de implementar, si no ya lo hubiéramos hecho".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde luego no debe ser fácil, y en este sentido, de esta declaración se desprende que Sony reconoce que Microsoft se ha apuntado aquí un tanto. Añade que no lo descartan al 100%, supongo que si le funciona a su rival, se lo pensaran



SeasonPassHitman@Hannes_Sefert

El desarrollador del nuevo Hitman asegura que el juego no tendrá ningún Season Pass o DLC porque no quiere que los usuarios se sientan timados. El juego se venderá al 100%

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Toma ya. Eso sí que es ir a contracorriente. Alguien dirá que es "populismo" pero me da que se ha ganado unos cuantos fans. Veremos como se lo toman otras compañías. Ahora solo hace falta que hagan un gran juego, y a vender como churros.



3
www.pegi.info
Nintendo
A LA VENTA 11 SEPTIEMBRE
SUPER MARIO MAKER™
¡EL JUEGO DE MARIO PARA JUGAR Y JUGAR SIN FIN!
SUPER MARIO MAKER
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y CONSEGUIR ESTE SET DE IMANES
Promoción válida en establecimientos participantes.
Consulta previamente disponibilidad y existencias
en tu establecimiento habitual.
INCLUYE ARTBOOK
EDICIÓN ESPECIAL
EDICIÓN ESTÁNDAR
30TH SUPER MARIO BROS.
TODOS PUEDEN JUGARLO, CUALQUIERA PUEDE CREARLO
Wii U
#SuperMarioMaker
supermariomaker.nintendo.es /SuperMario • @NintendoES • YouTube /NintendoES
© 1985 - 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Batman: Arkham Knight	PS4	-	1
2	Splatoon	Wii U	-	1
3	The Witcher 3	PS4	1	2
4	Grand Theft Auto V	PS4	5	11
5	Tomodachi Life	3DS	4	2
6	FIFA 15	PS3	6	4
7	Inazuma E. Go CS Trueno	3DS	-	1
8	Inazuma E. Go CS Llamar.	3DS	10	4
9	FIFA 15	PS4	2	10
10	LEGO Jurassic World	PS4	-	1





Batman: Ark. Knight
¿Alguien lo dudaba? La última entrega de la saga *Arkham* ha sido la Gotham que colma el vaso para arrasar en las listas occidentales, España incluida. Batman le arrebata el puesto al brujo Geralt, pero no es el único...

Splatoon
Del hombre murciélago pasamos a los niños calamar de Wii U, que se cuelan en segunda posición tras su primer mes a la venta. Adolfrito todavía no se lo cree.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 LEGO Jurassic World
3 Grand Theft Auto V
4 Minecraft
5 PES 2015 Essentials

XBOX 360
1 FIFA 15
2 LEGO Jurassic World
3 Grand Theft Auto V
4 Minecraft
5 Pro Evolution S. 2015

PS4
1 Batman Ark. Knight
2 The Witcher 3
3 Grand Theft Auto V
4 FIFA 15
5 LEGO Jurassic World

XBOX ONE
1 Batman Ark. Knight
2 The Witcher 3
3 Minecraft Xbox One Ed.
4 The Elder S. Online
5 Grand Theft Auto V

Wii U
1 Splatoon
2 Yoshi's Woolly World
3 Yoshi's WW + amiibo
4 Mario Party 10
5 Super Smash Bros

3DS
1 Tomodachi Life
2 IE Go CS: Trueno
3 IE Go CS: Llamarada
4 LEGO Jurassic World
5 Harvest Moon: El Valle

PS VITA
1 Minecraft PS Vita Ed.
2 LEGO Jurassic World
3 FIFA 15: Legacy Ed.
4 Need for Speed MW12
5 Looney Tunes: GS

PC
1 Los Sims 4
2 Grand Theft Auto V
3 World of Warcraft 5.0
4 Heroes of the Storm
5 Star Craft II: Heart of...

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 6 al al 12 de julio — Datos cedidos por Gematsu

1 Yo-kai Watch Busters Red Cat/White Dog 3DS
2 The Great Ace Attorney 3DS
3 Taiko Drum Master: V Version PS Vita
4 Fire Emb. Fates: Birthright/Conquest 3DS
5 Splatoon Wii U
6 Rhythm Heaven: The Best+ 3DS
7 Chou Tousouchuu Atsumare! 3DS
8 Minecraft: PS Vita Edition PS Vita
9 Mario Kart 8 Wii U
10 Dragon Ball Z: Extreme Butoden 3DS



Yo-kai Watch se ha estrenado a lo bestia con casi 700.000 copias vendidas. Miedo nos da la que pueda liar este *Pokémon* de Level-5 cuando llegue aquí.

En EE.UU.

Del 20 al 27 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 Batman: Arkham Knight PS4
2 Batman: Arkham Knight Xbox One
3 Splatoon Wii U
4 The Elder Scrolls Online Tamriel U. Xbox One
5 The Elder Scrolls Online Tamriel U. PS4
6 Batman: Arkham Knight PC
7 LEGO Jurassic World Xbox 360
8 Halo: The Master Chief Collection Xbox One
9 LEGO Jurassic World PS3
10 LEGO Jurassic World Xbox One



Batman Arkham Knight lidera la lista americana por partida doble en PS4 y One, seguido por los inklings, que siguen "calamar" de fuertes en su quinta semana.

En Gran Bretaña

Del 20 al 27 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 Batman: Arkham Knight PS4
2 Batman: Arkham Knight Xbox One
3 LEGO Jurassic World Xbox 360
4 Yoshi's Woolly World Wii U
5 The Elder Scrolls Online Tamriel U. Xbox One
6 The Elder Scrolls Online Tamriel U. PS4
7 The Witcher 3: Wild Hunt PS4
8 LEGO Jurassic World PS3
9 LEGO Jurassic World Xbox One
10 LEGO Jurassic World PS3



LEGO Jurassic World y *Yoshi's Woolly World* han llenado de dinosaurios el ranking inglés, aunque no hay pterodáctilo que alcance a Batman.

La cifra

4.000.000

de copias es lo que vendió **The Witcher 3...** ¡en sus primeras dos semanas!



SIEMPRE FUE MUY CERCANO a los usuarios, y buena prueba de ello son los Nintendo Direct.

NOTICIA NINTENDO

Descanse en paz, Satoru Iwata

El presidente de Nintendo ha fallecido a los 55 años de edad, víctima del cáncer. Iwata deja **un legado gigantesco** a su compañía y a toda la industria de los videojuegos.

Nuestra industria está de luto. Todavía nos cuesta creerlo, pero Satoru Iwata, presidente de Nintendo, falleció el pasado 11 de julio como consecuencia de un tumor en la vía biliar. Tenía sólo 55 años, y ha sido el cuarto presidente de la compañía, además del primero de ellos que no formaba parte de la familia Yamauchi.

Iwata nació en Sapporo, en el norte de Japón, y desde su adolescencia mostró un gran interés por la creación de videojuegos, en una época en la que la industria aún estaba en pañales. Sus esfuerzos en la universidad dieron sus frutos, y en los 80 se unió a HAL Laboratory (una compañía con una estrecha relación con Nintendo), donde trabajó en juegos de la talla de *Kirby, EarthBound* y *Balloon Fight*. En un momento de gravísima crisis económica en HAL Laboratory, Iwata se convirtió en presidente de dicha compañía en 1993 y la salvó gracias a sus inteligentes medidas. Algo similar haría años más tarde en la propia Nintendo.

En el año 2000, Iwata se unió finalmente a Nintendo, y en 2002 pasó a ser presidente tras la jubilación de Hiroshi Yamauchi (el cual falleció

IWATA DIO SUS PRIMEROS PASOS EN LA INDUSTRIA EN LA COMPAÑÍA HAL LABORATORY



POCO ANTES de su muerte lo vimos como muñeco junto a Miyamoto y Reggie, con motivo del E3.

EL ÉXITO DE WII Y DS

Iwata pasará a la historia como el hombre que llevó los videojuegos a una audiencia mucho más amplia con las exitosas Wii y DS.

IWATA SABÍA que Nintendo necesitaba un cambio de rumbo, y poco después de asumir el puesto de presidente de Nintendo puso a la compañía a trabajar en estas consolas, que revolucionaron tanto el mercado de las consolas domésticas como el de las portátiles. Muchos de nosotros empezamos a ver sorprendidos cómo nuestros padres, tíos e incluso abuelos adquirían consolas por primera vez en su vida para disfrutar de juegos como *Wii Sports, Wii Fit, Brain Training* y *Nintendogs*, y el valor de Nintendo subió por las nubes.



UN ARCOÍRIS APARECIÓ SOBRE LAS OFICINAS DE NINTENDO AL DÍA SIGUIENTE DE LA NOTICIA

hace un par de años). Nintendo había perdido una gran cuota de su negocio ante las poderosas Sony y Microsoft, pero Iwata ideó nuevas y brillantes estrategias que llevaron a la compañía a descubrir nuevas audiencias y espacios de mercado: Wii y DS lideraron con contundencia las ventas de su generación, gracias a la apertura hacia nuevos tipos de jugadores. Pero nunca olvidó a los fans de toda la vida, y además les ofreció una gran cercanía con iniciativas como los Nintendo Direct y las entrevistas de Iwata Pregunta.

Al día siguiente de conocerse esta fatídica noticia, y como si se tratase de una señal divina, un arcoíris apareció sobre las oficinas centrales de Nintendo en Kioto. Ha sido conocido como la "Senda Arco Iris al Cielo". Para acabar, os dejamos unas palabras que pronunció el propio Satoru Iwata hace tiempo, y que quedarán para siempre en el recuerdo: "En mi tarjeta de visita, soy un presidente corporativo. En mi mente, soy un desarrollador de videojuegos. Pero en mi corazón, soy un jugador". Nunca te olvidaremos, Satoru Iwata. Gracias de todo corazón por tu enorme contribución a la industria, y por haber mostrado siempre una pasión innegable por los videojuegos y una cercanía admirable a tus usuarios. ✶

LA HUELLA QUE DEJA IWATA

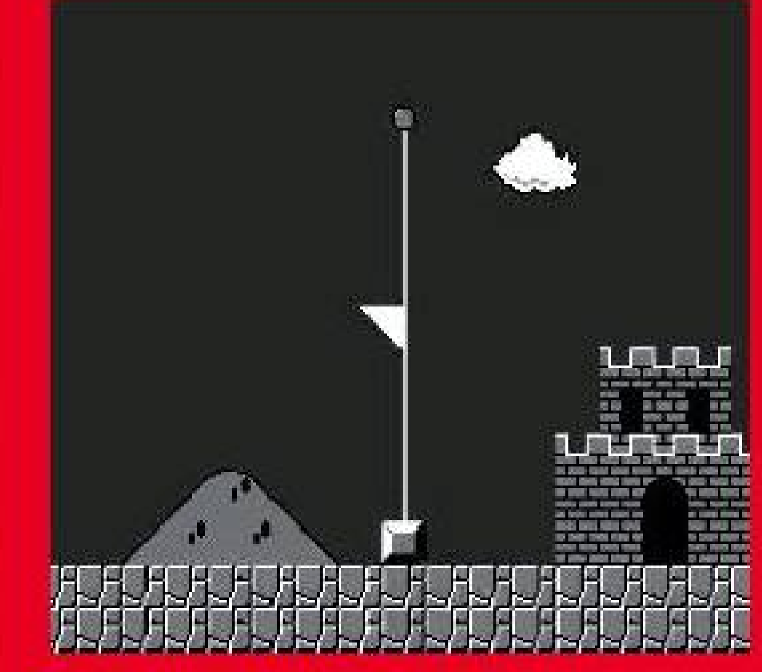
DESDE QUE SE SUPO la triste noticia, fans de todo el mundo han expresado sus más sinceras condolencias, y algunos de ellos incluso se han acercado a las embajadas japonesas de sus países a rendir homenaje a Iwata. Pero ha sido en las redes sociales donde más gestos hemos visto, con imágenes maravillosas que se han hecho virales y palabras de pésame (incluidas las de miembros de Sony y Microsoft).



Los personajes de Nintendo se tiñen de negro. El sevillano Akuo (@AkuoSay en Twitter) ha realizado esta espléndida ilustración, que ha dado la vuelta al mundo.



La última reunión de Iwata. La artista ruistyfles de Deviantart fundió en un emotivo abrazo al ex presidente con los héroes de Nintendo sin necesidad de mostrar ningún rostro.



Bandera a media asta. Aaron Greenberg, de Microsoft, tuiteó esta imagen, que representa la bandera a media asta en el Reino Champiñón, una simbólica señal de duelo.



PRÓXIMO LANZAMIENTO **Wii U**

Este septiembre, serás Miyamoto

Con motivo del 30 aniversario de *Super Mario Bros*, Nintendo lanzará en septiembre Super Mario Maker, una original propuesta.

Shigeru Miyamoto es el padre de *Super Mario Bros.*, título que tras su paso por los salones recreativos en 1983, llegó a las casas niponas en septiembre de 1985, desatando una fiebre por el fontanero que aún sigue viva. Y este año, en el que se cumplen 30 años de ese lanzamiento, había que celebrarlo con algo tan original y único como *Super Mario Maker*. Como su título adelanta, con él podremos crear de forma sencilla y amena los niveles que siempre habíamos soñado ver en un juego de Mario. Tú decidirás todo, desde la ubicación de los power ups y enemigos, a la posición de la meta, las tuberías, las monedas, los bloques... sin olvidar que podremos elegir la estética de la "generación de Mario" que prefieras, desde el *Super Mario Bros* original al "look" de *SMB3* de NES, pasando por *Super Mario World* y o el más reciente *Super Mario Bros. U.*

Y no solo eso: gracias a una conexión a Internet, también podrás compartir tus creaciones con otros usuarios, o probar las de otros "creadores" de cualquier parte del planeta, cerrando así un juego prácticamente infinito (habrá herramientas para filtrar los mejores niveles, por territorios, dificultad,etc.). Y tranquilos, que el juego traerá de serie 100 niveles, que se podrán jugar sin tener que estar conectados. Y aún hay más: Mario no estará solo en este homenaje, y gracias a ciertos Power Up nos transformaremos en Link, Kirby y Yoshi, entre otras leyendas de Nintendo. Una curiosidad que podremos desbloquear superando uno de los modos de juego (el reto de los 100 Mario, que elegirá aleatoriamente 100 niveles creados por usuarios) o bien vía amiibo. Pinta demasiado bien, ¿verdad? ✶





EL GAMEPAD permitirá crear los niveles de forma sencilla, como si lo estuviéramos dibujando en papel, arrastrando ítems de los menús a la zona de juego y afinar sus efectos y posición.









■ *SUPER MARIO MAKER* TE DARÁ LAS HERRAMIENTAS PARA DISEÑAR NIVELES DE UN JUEGO DE MARIO ■



30 AÑOS DE SUPER MARIO BROS.

El 13 de septiembre se cumplen 30 años del debut de Super Mario Bros. en Famicom, y para celebrarlo, la gran N prepara *Super Mario Maker* y estas acciones...





AMiiBO

Nintendo lanzará dos amiibo con motivo del 30 aniversario, que recrearán su "look" más pixelado y, además, desbloquearán diversos efectos en *Super Mario Maker*, tales como un filtro que recreará la imagen de las teles de tubo o Power Ups que nos permitirán romper bloques desde cualquier dirección o hacer a Mario grande.

LET'S SUPER MARIO!

Nintendo tiene en marcha una acción solidaria: graba un vídeo homenajeando a Mario y súbelo a la web de Nintendo ***www.LetsSuperMario.com.*** Los ingresos que genere por publicidad se van a donar a la ONG Operation Smile.

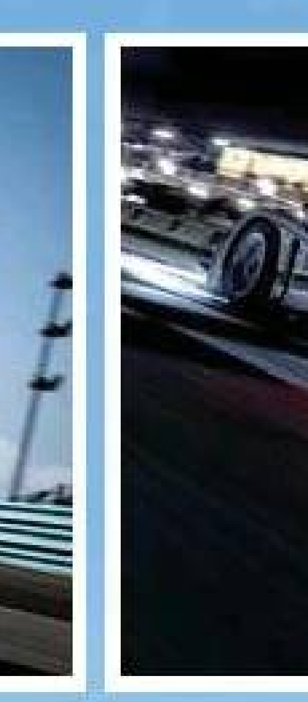


WWW.LETSSUPERMARIO.COM es la web donde se pueden subir y ver los vídeos. Algunos están muy currados, y van a contribuir a una buena causa.

NUEVOS DATOS XBOX ONE

Turn 10 saca la potencia de su motor

Forza Motorsport 6 llegará a la parrilla de salida el 18 de septiembre y promete ser la merecida celebración de una saga que va a cumplir su décimo aniversario.


Hace unos días, se celebraron en el circuito del Jarama las 24 Horas Ford, donde pudimos jugar en profundidad a *Forza Motorsport 6* y conocer sus detalles de la mano de Chris Bishop, su product manager.

La base técnica y jugable del título será la que ya vimos en la quinta entrega: gráficos a 1080p y 60 fps (con veinticuatro coches en pista, por los dieciséis de antes), aprovechamiento de los gatillos vibratorios del mando, uso de "drivatares" (rivales generados en la Nube a partir de la forma de conducir de otros usuarios)... Sin embargo, el contenido será mucho más completo, merced a un garaje de 450 coches (sin molestos micropagos) y a la presencia de 26 localizaciones, con un centenar de variaciones.

Sin duda, la mayor novedad del título será la inclusión, al fin, de carreras con lluvia y de noche (aunque sin ciclos dinámicos). Turn 10 se ha tomado muy en serio la climatología, de modo que, según la porosidad del asfalto o la pendiente de cada zona, se generarán charcos de diversa profundidad, lo que obligará a conducir con pies de plomo, pues el "aquaplaning" estará a la orden del día. Lo mismo sucederá con la noche, pues, si rompemos los faros, no iremos muy lejos. En otras palabras, la simulación será más dura que nunca.

Cómo no, volverá el modo Forzavista, que permitirá explorar al milímetro cada uno de los 450 coches, recreados con todo lujo de detalles. Así se celebra un cumpleaños. ✶

CARRERAS CON HISTORIA

El nuevo modo Carrera, que ofrecerá una duración superior a las 70 horas, tendrá un enfoque histórico. Así, se revivirán momentos clásicos del automovilismo, como los duelos entre Ford y Ferrari en las 24 Horas de Le Mans, allá por los años 60. Esa novedad irá acompañada por narraciones de algunas figuras históricas, aunque no se han dado detalles de quiénes serán. Es de suponer que se tratará de antiguos pilotos.

El programa *Top Gear*, por su parte, volverá a tener una gran presencia. Los presentadores Richard Hammon y James May explicarán multitud de curiosidades sobre los coches y las competiciones.

El circuito de Río de Janeiro, uno de los nueve que se añadirán a los diecisiete que ya hubo en *Forza 5*, será una revisión del que ya estaba en la primera entrega de la saga.





LAS CARRERAS NOCTURNAS serán un espectáculo visual: faros, luces de freno, fuegos artificiales... La lástima es que no habrá transición día-noche.



LA LLUVIA será la gran novedad jugable. Turn 10 ha puesto énfasis en los charcos y pisarlos hará que el coche sufra "aquaplaning" al instante.





■ ASÍ SE CELEBRA UN CUMPLEAÑOS: 450 COCHES, 26 LOCALIZACIONES, LLUVIA, NOCHE, MODO CARRERA CON HISTORIA... TURN 10 SABE MUY BIEN LO QUE SE HACE ■



ESTUDIO **ESPAÑA**

El desarrollo español crece con buena salud

El Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2015, que acaba de presentar DEV, nos ofrece la radiografía de un sector que sigue en alza.

El Libro blanco que ha elaborado DEV (la asociación que agrupa a las empresas desarrolladoras españolas) pretende ofrecernos una imagen certera del estado de la industria del videojuego en España, y los resultados muestran un crecimiento en los principales indicadores en 2014. Destaca ante todo la facturación de 412,4 millones de euros, lo que supone un 31% más que en 2013. Pero el crecimiento se extiende también al número de estudios: con 400, somos el país de Europa con más estudios operativos.

Otro dato revelador tiene que ver con la distribución territorial, porque si bien Madrid y Cataluña siguen siendo los dos polos principales, su importancia va decreciendo (Madrid albergaba el 47% en 2010, mientras que en 2014 esa cifra ha bajado al 25%).

En la presentación del Libro blanco, Ignacio Pérez Dolset, presidente de DEV, destacó que hay motivos para el optimismo, pero también mucho por avanzar: los videojuegos deben estar más presentes en la formación; los proyectos deben ser mejor valorados a la hora de pedir créditos, y no sólo hacen falta más ayudas, sino también que lleguen a los estudios más pequeños. ✶

LOS DATOS CLAVE EN 2014 DE UNA INDUSTRIA EN ALZA

FACTURACIÓN

Estimación de crecimiento de la facturación (Millones de €)

Año	Millones de €
2018	998
2017	828
2016	673
2015	532
2014	413
2013	314

413 millones de euros (31% más que en 2013)

89% de la facturación fue online, y sólo el 11% física.

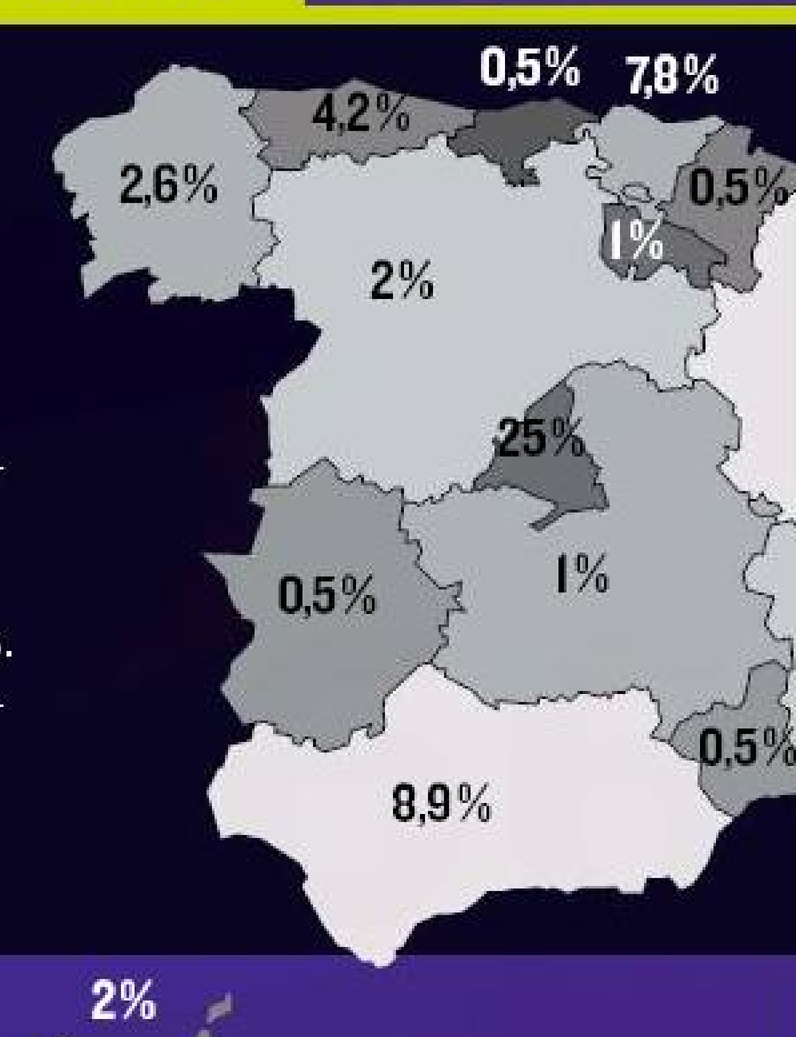
EMPRESAS



400 empresas. 70 más que en 2013.

65% son las empresas con menos de 5 años.

96% son las empresas con menos de 50 empleados. La mitad de ellas tiene menos de 5.



EL ESTUDIO se presentó en la Biblioteca Nacional de Madrid. Más de 200 empresas e instituciones han colaborado en su realización.

LOS RESULTADOS MUESTRAN LA IMPORTANCIA CADA VEZ MAYOR DE ESTA INDUSTRIA EN NUESTRO PAÍS



EMPLEO

28% **es el porcentaje** de crecimiento con respecto a 2013.

60% **son los trabajadores** con contrato indefinido.

67% **de los trabajadores** tienen estudios superiores (licenciatura, posgrado).

3.376 **puestos son directos,** y la cifra sube a 6.632 si se cuentan los empleos indirectos.

Sólo el 18% de los empleados son mujeres

97% **de los empleados** directos tiene menos de 45 años.





Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Remake... o no remake

Como la famosa frase "To be or not to be" de Shakespeare, me hallo en un debate interno del que todavía no tengo una respuesta clara. ¿Es "necesario" el remake de *FFVII*? Para preparar el reportaje de *Final Fantasy VII* que podéis leer en este número, volví a sumergirme, una vez mas, en su fabuloso universo.

Mientras lo jugaba, no podía dejar de pensar en lo vigente, válido y divertido que me sigue resultando el original. Vaya por delante que lo he rejugado en Vita, para evitar zamparme píxeles con el tamaño de un puño.



COD APOSTÓ por el 3D, pero ya en *Advanced Warfare* se ha desechado...

No oculto que lo estoy disfrutando como el primer día, pero con cierta sensación de miedo por lo que Square Enix pueda hacer. La compañía ya no es la que era y ha dejado caer, en alguna entrevista, que podrían modificar algún elemento. Una cosa sería añadir un nuevo episodio jugable; otra muy distinta, por ejemplo, cambiar el sistema de combate y orientarlo a la acción.

Por eso, mientras me vuelvo a zambullir en Midgar, Gold Saucer o Wutai me pregunto hasta qué punto son necesarios algunos remakes teniendo la obra original a mano, lista para disfrutarse en las consolas actuales. Con lo otro, el remake, siempre se corre el riesgo de no estar a la altura de las circunstancias...

NUEVOS DATOS **PS4**

Nathan Drake regresa aún más espectacular

Ya hemos probado ***Uncharted: The Nathan Drake Collection,*** un recopilatorio que reúne las tres entregas de *Uncharted* de PS3 remasterizadas con mejoras para PS4.

El próximo 7 de octubre, Nathan Drake se estrena en PS4... pero no te pongas nervioso, que no se ha adelantado el estreno de *Uncharted 4* (previsto para primavera de 2016). El cazatesoros más famoso de PlayStation regresará primero en *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, un recopilatorio que trae a PS4 las tres aventuras previas de este carismático personaje, todas ellas remasterizadas a 1080p y 60fps y con mejoras en no pocos aspectos técnicos, como la iluminación o las texturas. Nosotros ya hemos podido comprobarlo rejugando la famosa escena del helicóptero de *Uncharted 2* y el resultado es espectacular. Aunque, eso sí, hemos de reconocer que Sony nos ha dejado probar una sección del juego realmente vistosa. Eso sí, nos falta por ver cómo ha quedado la primera entrega, que es la que peor ha envejecido en todos los aspectos...

Además, en *Uncharted: The Nathan Drake Collection* encontrarás nuevas características como el modo Foto o nuevos trofeos creados en exclusiva para PS4. La mala noticia es que se han olvidado de la parte multijugador, pero si compras el recopilatorio te garantizas el acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón* en cuanto esté disponible. Otro aliciente más para volver disfrutar de estas tres míticas aventuras... o para descubrirlas si no las disfrutaste en su momento. Y el trabajo de remasterización corre a cargo de Bluepoint Games, unos expertos en la materia como ya demostraron en otros recopilatorios similares como *God of War Collection o MGS HD Collection.* ✶

■ DISFRUTA LOS TRES PRIMEROS *UNCHARTED* A 1080P Y 60 FPS, APARTE DE OTROS AÑADIDOS ■



CON LA SECCIÓN DEL HELICÓPTERO de *Uncharted 2*, Sony nos ha mostrado las bondades de este recopilatorio. No tienen mal gusto a la hora de elegir, ¿verdad?



UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Además del acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4*, si reserváis *Uncharted: The Nathan Drake Collection* os aseguraréis el pack Nathan Drake con "skins" de los famosos atuendos de Drake, además de algunas armas como las pistolas Golden AK-47 y Golden 92FS. Y si reserváis la edición digital, ya disponible en el Store, recibiréis además un tema dinámico de *Uncharted: The Nathan Drake Collection.*



EL MODO FOTO o los nuevos trofeos creados "ex profeso" para esta versión serán otros alicientes.

UN RECOPILATORIO QUE ES UN TESORO



LOS TIROTEOS prometen ganar en fluidez gracias a esos 60fps prometidos. La sección que hemos podido ver (la parte del helicóptero de *Uncharted 2*) era muy estable. Nos falta por ver la primera entrega en movimiento.



SE HAN MEJORADO aspectos como las texturas y los efectos de iluminación. En este sentido vamos a alucinar en ciertos momentos de la tercera entrega. El trabajo de Bluepoint Games promete ser soberbio.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Puñalada trapera

Ya se venía rumoreando, e incluso nosotros -que fuimos uno de los medios que viajaron a L.A. para jugar en primicia a *Metal Gear Solid V The Phantom Pain*- habíamos recibido indicaciones de Konami de no decir nada al respecto. Pero finalmente hemos visto la nueva carátula del juego, en la que ya no aparece el logo de Kojima Productions, ni se menciona que se trata de un juego de Hideo Kojima.





ANTES Y DESPUÉS de quitar la firma de Kojima de la caja de *Metal Gear Solid V.*

No es más que el último capítulo en el culebrón de la salida de Kojima de la compañía de la "pequeña ola". No voy a entrar a discutir cuáles han sido los motivos de este desencuentro, pero lo que sí tengo claro es que su papel era crucial: además de los *Metal Gear*, fue productor de *Castlevania Lords of Shadow*, y también lo iba a ser de *P.T. Silent Hills* (ahora cancelado). Por no hablar de su papel en el desarrollo del motor gráfico Fox Engine, que también se utiliza en la saga *Pro Evolution Soccer.*

MGS V The Phantom Pain es uno de los candidatos a juego del año y, seguramente, uno de los títulos más personales que vamos a disfrutar en nuestra consola, tanto de la presente como de la anterior generación. Sin embargo, lo recordaré como el último juego de la saga de Kojima, y uno de las "jugarretas" más feas que he visto realizar a una compañía. Y mira que llevo años trabajando en el sector de los videojuegos.

PIMER CONTACTO **HTC VIVE**

La realidad (virtual) supera a la ficción

¿Está justificado todo el bombo que se le da últimamente a la realidad virtual? Tras probar HTC Vive, nosotros lo tenemos claro: el futuro es ahora.

Cuando nos quitamos las HTC Vive, las gafas realizadas por Valve en colaboración con la conocida empresa de telefonía móvil, tardamos varios minutos en procesar que estábamos, una vez más, contemplando un mundo "tangible". Puede sonar a ciencia ficción, pero es una realidad: realidad virtual. Los chicos de HTC nos invitaron a sus oficinas en Slough, Londres, para probar un prototipo del dispositivo que se pondrá a la venta en Navidad de este mismo año, y aunque en un principio no estábamos demasiado convencidos con la propuesta, volvimos reconvertidos en creyentes de la RV.

HTC Vive cuenta con dos pantallas (una para cada ojo) con una resolución de 1200x1080 y una tasa de refresco de 90 imágenes por segundo, que unidas a los dos mandos de control, consiguen que realmente creamos estar dentro de un mundo virtual. Nosotros probamos hasta 6 demos distintas (tenéis un resumen de nuestras 3 favoritas en la siguiente página), en las que la interacción variaba en función de la actividad, pero siempre limitándose a acciones bastante simples... Pero no queremos ni imaginar la cantidad de posibilidades que tendría si lo aplicamos a los videojuegos como es debido. Por el momento no se conoce precio ni las especificaciones técnicas del PC que necesitaremos para mover las aplicaciones, pero no le quitaremos el ojo de encima... Los dos ojos, más bien. ✶





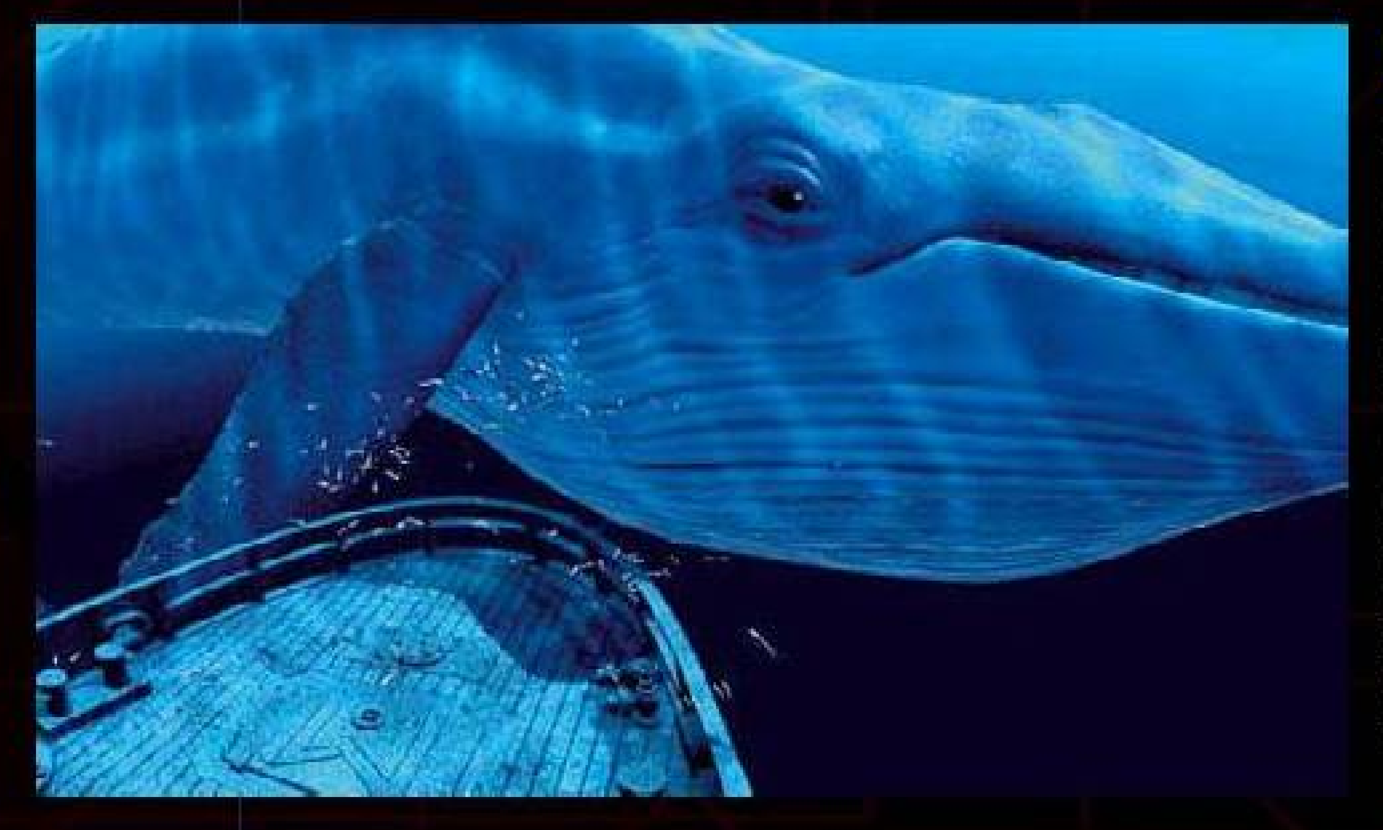
ACOSTUMBRAOS A ESTE "LOOK", porque en un futuro no muy lejano será la última moda. Eso sí, las HTC Vive necesitan estar conectadas en todo momento a un ordenador, así que olvidaos de salir con ellas a la calle...



HTC VIVE ES UN SUEÑO DE CIENCIA FICCIÓN HECHO REALIDAD

MUNDOS VIRTUALES

Pudimos probar hasta seis demostraciones, cada una enfocada en un aspecto diferente. Pero si tuviésemos que elegir, nos quedaríamos con estas tres:



EL OCÉANO

Si quieres impresionar, empieza con el plato fuerte. Y si ese plato fuerte es una ballena gigante... ¡mejor! Así dio comienzo la demostración de HTC Vive, y así fue como consiguieron convencernos desde el minuto uno. ¡Sólo faltaba el "efecto mojado"!



¡PORTAL!

Valve no se iba a quedar en segundo plano, y como colofón para la demostración pudimos disfrutar de una pequeña sección que nos ponía en la piel de un trabajador de los laboratorios Aperture. Eso sí, nos quedamos con ganas de crear un portal...



JOB SIMULATOR

Esta sencilla aplicación nos invitaba a cocinar una sopa siguiendo unos sencillos pasos, pero su objetivo era demostrar la funcionalidad de los mandos (recogiendo ingredientes) y, la verdad, fue sencillamente perfecta.



EL MODELO FINAL que se pondrá a la venta no será muy distinto de este que veis, pero ocultará todos los sensores frontales para darle un aspecto más estilizado. Y aunque no lo parezca, ¡es bastante cómodo!

ASÍ SON LOS MANDOS de HTC Vive: recuerdan al Wiimote y, especialmente, a PS Move. Cuentan con cuatro botones (dos laterales), un gatillo y un pad circular que reconoce todas las direcciones. ¡Y son inalámbricos!



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

¿Es la hora del cine?

La era actual de los videojuegos es especialmente convulsa. Nadie sabe qué dirección tomar y, ante el miedo de pegarse un batacazo con proyectos multimillonarios, prefieren probar con remasters y packs de éxitos consolidados. Hace un tiempo, la industria del cómic estaba en el borde del precipicio. Marvel iba cuesta abajo hasta que inició sus famosas "fases" de películas. Y yo me pregunto, ¿no será el cine una buena forma de sanear las cuentas y tener un colchón con el que arriesgar más en el software?

Hay muchos proyectos en camino que se basan en videojuegos: *Assassin's Creed, Uncharted*... Sin embargo, sus gestaciones están siendo muy tortuosas y creo que es, sinceramente, porque no se cree lo suficiente en ellas. ¡Con la cantidad de historias fabulosas que hay en los juegos, hay que dar la vuelta a la tortilla!



¿HABRÁ ESCENA postcréditos al final de *Assassin's Creed* con un nueva peli?

Quizá en un futuro veamos una "fase 1" de películas de Nintendo (ya hay pistas en ese sentido) o una trilogía de aventuras de *Ratchet and Clank*. Si Marvel ha conseguido que alguien como Ant-Man se convierta en mainstream... ¿llegará a pasar lo mismo con, digamos, *Voodoo Vince*? Puede sonar demasiado ajeno a nosotros, pero también se dudaba de la estrategia de Amiibo en su momento...

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ 3DS ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: Octubre (España)

LUZ, FUEGO... ¡¡¡DESTRUCCIÓN!!! (EN PEQUEÑITO)

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

Tras sus flirteos con la licencia Dragon Ball en GameBoy Advance y DS, los genios de la lucha Arc System Works vuelven a probar suerte con Goku y cía... pero ahora en 3DS.



LA PANTALLA TÁCTIL permite cambiar de personaje y llamar a los personajes de apoyo, como Chichi.

■ **HA SIDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS EN JAPÓN** durante el mes de junio, por detrás de *Rhythm Tengoku: The Best +*, también de 3DS. Y es que nadie duda que "Dragon Ball" sigue siendo una potencia a tener en cuenta, más áun con un nuevo manga publicándose (DB Super) y un anime que se emite desde el pasado 5 de julio en Fuji TV.

En este contexto se ha lanzado *Extreme Butoden*, un juego de lucha 1 vs 1, que a pesar de haber sido desarrollado por Arc System Works (padres de algunos juegos de lucha muy técnicos, como *Guilty Gear*), han optado por plantear un juego sencillo y accesible para todos, algo lejos de lo que se esperaba de ellos (y de los juegos 2D de los tiempos de SNES). Y es que algo tan complejo como lanzar un Kamehameha, se ejecuta presionando dos botones a la vez (los mismos que para los ataques definitivos de otros personajes). Añadid cierta escasez de combos y unas rutinas de combate que se repiten demasiado pronto (intercambios de golpes a gran velocidad, proyección del enemigo hacia el aire...) y el resultado es un juego que resulta simple y fácil de dominar tras unas pocas partidas.

➔ **PERO QUE NADIE SE LLAME A ENGAÑO, PORQUE *EXTREME BUTODEN*** tiene un montón de aspectos para atrapar a los fans de Dragon Ball. Su plantel de personajes controlables puede resultar algo reducido (25 en total), pero hay cerca de 100 secundarios, desde Bulma a Dende, Mutenroshi o Chichi, que al tocar la pantalla táctil acudirán a nuestra ayuda unos breves instantes. Desbloquearlos todos nos invitará a superar diversos modos de juego, desde un modo historia con distintas ramas para cada personaje, un gran torneo de artes marciales, un modo aventura con 8 zonas a recorrer... y sobre todo, una puesta en escena pixelada simplemente espectacular.



EXTREME BUTODEN hace gala de una gran puesta en escena pixelada, aunque el sistema de combate peca de ser simple...

SAIYANS EN SU VERSIÓN "DIOS"

Y Freezer, en su versión Gold están disponibles en *Extreme Butoden*, aunque para conseguirlos en la versión nipona del juego había que introducir un código impreso en una edición especial de la revista V-Jump o acudiendo al cine a ver "Fukkatsu no F", la última película. Ese código podía introducirse en la demo, que luego puede transferirse a la versión completa del juego.







PODEMOS SEGUIR LA HISTORIA con varios personajes en Story, o pelear en el torneo, explorar 8 zonas en un modo aventura...



EL CONTROL reserva dos botones para golear, uno esquivas y otro para ataque de energía, mientras que R, nos permite acumular ki.

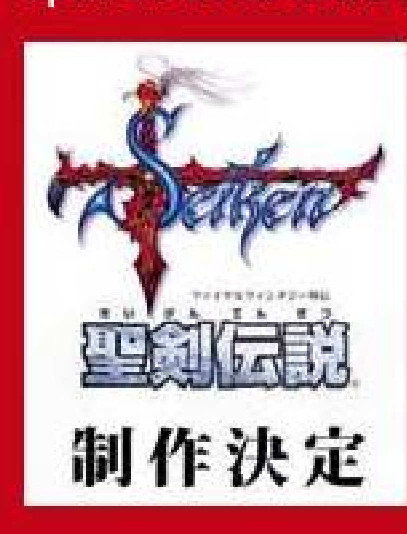


aquí Tokio



➔¡Terroríficos saludos desde Tokyo! NIS acaba de anunciar que prepara un juego de terror para Vita llamado *Yomawari*. Solo ha enseñado un teaser trailer, en el que una joven recorre los alrededores de su aldea, a oscuras (solo con la ténue luz de una linterna), buscando a su hermana y a su perro. Una linterna que, prometen, revelará además cosas que no se deberían ver...

➔Vuelve *Final Fantasy Gaiden*. Si pensabas que tras el E3 iba a haber escasez de anuncios, Square Enix ha sorprendido a todos con *FF Gaiden (FF Adventure*, como se le conoce en Occidente). Se trata de un spin off de la serie *Mana*, que debutó en Game Boy en 1991 y que, ahora, se acaba de confirmar la producción de una nueva entrega, sin confirmar plataformas... pero huele a portátil.



➔Primeros datos de *Tales of Berseria*. La serie Tales of de Bandai Namco sigue expandiéndose a un ritmo imparable. En otoño llegará a Europa *Tales of Zestiria*, el debut de la saga en PS4 (y regreso a PS3), aunque aquí en Japón ya estamos hablando de la segunda incursión en PS4, *Tales of Berseria*. Estará protagonizado por Velvet, esta tristona chica, que tras un percance, viajará por un mundo más variado que en previos *Tales of*.



aquíTokio





➔*God Eater Resurrected*, o remakes a la japonesa. *God Eater 2* se lanzó a principios de año para PS4 y Vita, pero no va a ser el único juego de la saga que veremos este año. *Resurrected* será el remake de la primera entrega (de PSP) para PS4 y Vita. Ofrecerá cross-play y un montón de mejoras, como la inclusión de un nuevo estilo de combate (además de los disponibles en *GE2*).



➔Más novela visual con *Steins;Gate 0*. *Steins;Gate* ya está a la venta en España (y en agosto en USA), aunque sus responsables (5pb) no se han dormido en los laureles y ya tienen muy avanzado el desarrollo de la siguiente entrega de esta serie. Llegará a Japón el 19 de noviembre y conectará con los hechos y personajes de la novela "Steins;Gate: Epigraph of the Closed Curve".

➔*Star Ocean 5* llegará a las tiendas niponas en 2015... ... pero en Europa habrá que esperar hasta 2016 para disfrutar de *SO5*, subtitulado *Integrity and Faithlessness*. Llegará a PS3 y PS4 (a 1080p y 60 fps) y sus creadores están intentado crear una experiencia continua, sin cortes entre la exploración, los combates... que todo sea fluido. Los diseños y entornos, por ahora, lucen de maravilla.

El blog de Kagotani

Iwata, un genio al servicio de Nintendo

Estaba escribiendo esta columna cuando saltó la noticia del fallecimiento de Iwata y me quedé sin palabras. Sabíamos que tenía problemas de salud y que por ello no participó ni en el E3 y ni en los Nintendo Direct. Pero tras pasar por quirófano y seguir trabajando nos hizo pensar que estaba recuperándose... no fue así. No quiero aparentar que conocía personalmente a Iwata, pero no era necesario para apreciar su genialidad. Muy pocos sabían de él lo necesario para explicar por qué Yamauchi lo eligió como su sucesor en Nintendo. Recuerdo encontrarme con el responsable de prensa de la compañía, que entonces me dijo que no tenía que preocuparme por el futuro, que era "un genio". Algo de lo que no me di cuenta hasta tiempo después.



DS fue el primer reto y la primera vez que sentí ese genio en acción. Nintendo venía del gran éxito con GBA y SP, llamadas aquí como la Super Famicom de las portátiles.

« EL RESPONSABLE DE PRENSA DE NINTENDO ME DIJO QUE NO TENÍA QUE PREOCUPARME POR LA COMPAÑÍA, QUE ERA "UN GENIO" »

Así que cuando Iwata salió el escenario con una sucesora con dos pantallas (una táctil), que no suponía un gran salto técnico respecto a lo anterior, la audiencia quedó paralizada. Nos pilló con la guardia baja. Sabía que Sony preparaba su PSP y cómo sería, un producto electrónico de Sony con lo bueno y malo que conlleva. El movimiento de Iwata era, a la vez, un nuevo reto y una continuación de la doctrina de Nintendo.

La primera Famicom de Yamauchi giraba en torno a resucitar el mercado doméstico de los videojuegos y evitar un nuevo "crash" como el de Atari. No solo se trataba de mantener altas cotas de calidad, sino también de accesibilidad para el mayor número de gente posible. DS estaba en línea con esas ideas, y abrió el juego a audiencias que ni sabían de su existencia. Eso se notó hasta en los trenes de Tokio, donde ancianos jugaban solos o en grupo a DS. También causó furor entre la audiencia femenina, sobre todo entre las "office ladies". Así, si Super Famicom fue la consola que todo el mundo quería, DS fue la plataforma de juego para todos. En eso también tuvo que ver el software, muy bien diseñado para aprovechar las ideas de la consola.

Ponerle al frente de Nintendo fue un tour de force que dio a la compañía el empujón que quizá un Yamauchi no le hubiera dado. Iwata era el único en Nintendo con el conocimiento necesario para hacer con DS lo que a priori era una apuesta arriesgada. Y dio sus frutos, no por azar, sino porque comprendía la importancia del factor diversión y por mantener el acto de jugar relevante para la mayoría. Pero DS no se puede comparar a Wii, que fue incluso más lejos y cambió lo que muchos daban por sentado, unos controles que apenas habían cambiado desde Famicom. Iwata iba a cambiar ahora el juego en móvil, pero tristemente no verá los frutos de su última aventura...



Ilustración creada por Diego Martínez Murugarren para Hobby Consolas.

ELLAS TOMAN EL MANDO

Una nueva generación de heroínas

El nivel de testosterona cada vez es más bajo en una industria que pedía a gritos más protagonistas femeninas en los juegos. ¿Por qué lo hacía? Pues sigue leyendo y descubrirás que ellas molan tanto o más que los héroes machotes de siempre.

Hace apenas un año, el E3 de 2014 nos dejaba una sensación agridulce: se presentaron muchos juegos violentos y con escasa presencia de mujeres en papeles protagonistas relevantes. Este titular se repitió en muchos medios internacionales y ahora, 12 meses después, parece que comienza a ser cosa del pasado.

Poco a poco va habiendo gestos y pequeños avances que nos demuestran que las tendencias en este sentido están cambiando. No en vano, las mujeres ya casi representan el 50% de la "población jugadora", a pesar de que el contenido de los juegos sigue estando orientado, en muchos casos, hacia un público eminentemente masculino.

En el E3 de este año hemos visto que las mujeres que trabajan en los estudios han ganado visibilidad durante las conferencias y la propia feria. Pero, además, ha habido también un considerable aumento de los juegos protagonizados por mujeres (o, en su defecto, con la opción para elegir uno u otro sexo), y de ellos os queremos hablar en este reportaje.

→ **ALGUNOS, COMO RISE OF THE TOMB RIDER,** han vuelto a visitar la feria californiana por segundo año consecutivo, mientras que novedades como *Horizon: Zero Dawn* o *Dishonored 2* acapararon gran parte de la atención.

También ha aumentado el número de juegos que presentan un editor con opciones para crear un personaje femenino, así como los que tienen personajes de ambos sexos, como *Assassin's Creed Syndicate*. Incluso ha caído otra barrera, la del fútbol, que este año dará un paso adelante incluyendo selecciones femeninas en *FIFA 16*. Opciones todas ellas que solo buscan una cosa: que las jugadoras sean y se sientan parte activa y reconocida de este hobby que nos une. Y por eso, ¿qué mejor ocasión para presentar a las heroínas que nos van a acompañar en los próximos meses? ■

Lara Croft

Edad: 22

Nacionalidad: Inglesa

Destacará por: Como aventurera y superviviente que es, Lara podrá escalar, dar saltos imposibles o crear armas, munición, etc...

- **Fortaleza física:** muy hábil en la lucha cuerpo a cuerpo.
- **Agilidad:** sus piernas parecen de rana. Gran escaladora.
- **Personalidad:** es valiente, leal y una líder nata.

Nos ha conquistado por: Se supo reinventar con el reboot de 2013, perdiendo parte de su imagen sexy y ganando en realismo y empatía.

RISE OF THE TOMB RAIDER

◆Aventura ◆Xbox One ◆10 Nov.

RISE OF THE TOMB RAIDER TIENE MEJOR PINTA cuanto más sabemos de él. Los escenarios serán mucho más grandes, habrá más tumbas, más puzles, un sistema de "crafteo" mucho más profundo y, en general, mucha mayor libertad de movimientos gracias a unos entornos menos lineales. Además, parece que la apuesta por el sigilo será fundamental y que veremos menos tiroteos insulsos. ¡Ah! y habrá más localizaciones al margen de Siberia, como Siria, un cambio radical.

Lara se adapta a todo para sobrevivir: tiroteos, escaladas, resolver puzles y hasta luchar con un oso.





CREANDO A TU PROPIA HEROÍNA

Cada vez más lanzamientos ofrecen su propio editor para elegir el sexo del protagonista. Estos son algunos de los que veremos próximamente...



FALLOUT 4

¿Qué decir de uno de los RPG más esperados de la segunda mitad de 2015? Pues que contará con un editor aún más robusto, que llegará el 10 de noviembre a PS4, XO y PC... y que pinta demasiado bien.



Senua

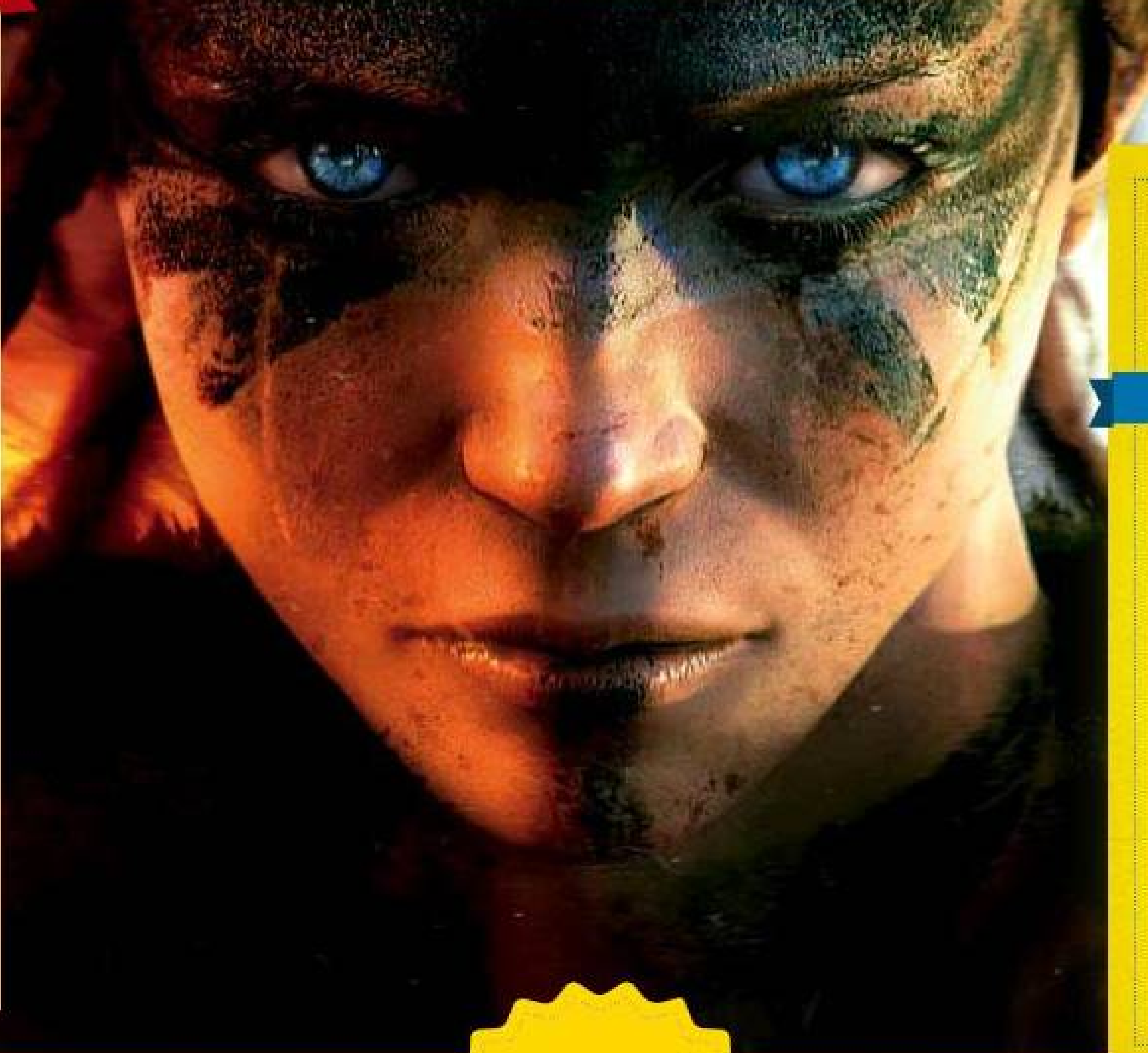
Edad: Desconocida

Nacionalidad: Escocesa

Destacará por: Senua padece una enfermedad mental que le hace tener visiones que la llevan al infierno, pero es una guerrera letal.

- **Fortaleza física:** musculosa y letal con la espada.
- **Agilidad:** rápida y escurridiza, para esquivar ataques.
- **Personalidad:** inestable, pero valiente y luchadora.

Nos ha conquistado por: Sus cicatrices, pinturas de guerra y su realismo. Es frágil mentalmente, pero poderosa en lo físico.



HELLBLADE

◆Aventura ◆PS4 ◆2016

NINJA THEORY SIEMPRE HA CREADO HEROÍNAS que dejan huella y Senua no será menos. Se enfrentará a un mundo repleto de demonios surgidos de su maltrecha imaginación en una aventura llena de combates y alucinaciones, que tendremos que encontrar explorando los escenarios para lograr que las ilusiones cobren vida. Los combates serán muy dinámicos, sin QTE's, e incluso podremos cancelar golpes en mitad de la animación.



Senua luchará contra su propia psicosis tras quedar traumatizada por una invasión vikinga.



◆Rol ◆PS4 ◆2016

NIER NEW PROJECT

LA PRIMERA ENTREGA pasó desapercibida para muchos pero Square Enix está decidida a convencer a aquellos que en su día la denostaron con una segunda parte cargada de mejoras. La más importante, sin duda, es que Platinum Games (*Bayonetta*) se encarga de desarrollarlo por lo que los combates seguro que mejoran mucho. Tendrá tres protagonistas y aunque su identidad no está confirmada parece que Kainé será una de ellas.



MASS EFFECT ANDROMEDA

Entre los bocetos de diseño y el teaser, los fans de *Mass Effect* lo esperamos como agua de mayo, y más desde que está confirmado que podremos crear a la sucesora de Femshep.



CALL OF DUTY BLACK OPS III

Siguiendo la estela de *Advanced Warfare*, la nueva entrega también permitirá crear personajes femeninos, que esta vez podremos incluso utilizar en la campaña cooperativa.



THE DIVISION

El eternamente retrasado juego de Ubi también contará con féminas... tal y como se desprende de una de las últimas imágenes liberadas por el estudio. Algo lógico, contando con un editor de personajes...



DISHONORED 2

◆Aventura ◆PS4, Xbox One, PC ◆2016

UNA DE LAS IP'S MÁS ACLAMADAS de los últimos años volverá con una entrega en la que podremos controlar a Corvo y, por primera vez, también a Emily Kaldwin, la princesita del juego original. Han pasado 15 años y Emily ha perdido el poder que Corvo le ganó, por lo que tendrá que luchar para recuperarlo haciendo gala de habilidades inéditas, como una especie de tentáculo que podremos lanzar para desplazarnos hasta zonas lejanas. Además, tanto el sigilo como los combates prometen mejorar mucho.

Emily Kaldwin

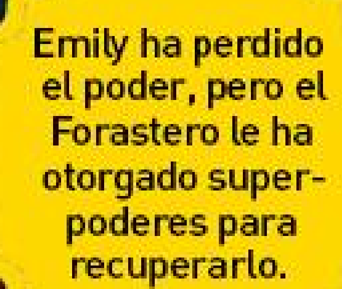
Edad: 25

Nacionalidad: Gristoliana

Destacará por: Ser una emperatriz diestra con la espada y con habilidades sobrenaturales.

- **Fortaleza física:** lucha de lujo pero prefiere el sigilo.
- **Agilidad:** libertad total gracias a sus increíbles poderes.
- **Personalidad:** de tiránica a noble según nuestras decisiones.

Nos ha conquistado por: Pasar de niña a ser una mujer capaz de crear su propio destino luchando.



Emily ha perdido el poder, pero el Forastero le ha otorgado superpoderes para recuperarlo.



FIFA 16

◆Fútbol ◆ PS, XB, PC ◆Sept.

EL SIMULADOR de fútbol más vendido en nuestro país se reforzará este año con la inclusión de 12 selecciones femeninas, incluida la española (todas contarán con sus respectivas estrellas). No serán un mero "skin", sino que dispondrán de animaciones y estadísticas propias. Con ellas podremos disputar partidos sueltos, torneos offline y amistosos online. La liga... ¿para 2017?



MUJERES DE ACCIÓN

La diversidad a la hora de elegir protagonista no será solo cosa de aventuras y RPG. He aquí otros ejemplos:



STREET FIGHTER V

La lucha, y por ejemplo *Street Fighter*, siempre han contado con bastantes chicas en sus filas. *Street Fighter V* no va a ser menos, y ya hemos podido ver a Chun-Li, Cammy...



MIRROR'S EDGE CATALYST

◆Acción ◆PS4, XO, PC ◆23 de febrero

LA SEGUNDA AVENTURA DE FAITH no será ni una secuela, ni una precuela... aunque visitará el pasado de la protagonista. A nivel jugable habrá muchos cambios, como un mundo abierto sin tiempos de carga (podremos elegir ruta para llegar a nuestro objetivo) o un sistema de combate renovado, que será una extensión del free running o parkour. Faith tampoco usará armas de fuego, aunque podrá rematar a los enemigos (la cámara cambiará a tercera persona). Tendrá multijugador asíncrono, tareas opcionales como carreras con ránking online...

Faith

Edad: 24

Nacionalidad: Asiática /caucásica

Destacará por: Faith es una "runner", una experta en parkour que trepará, correrá y se moverá por la ciudad como ninguna otra heroína es capaz.

- **Fortaleza física:** tanto para combatir como para trepar, correr...
- **Agilidad:** puede encadenar saltos, deslizamientos...
- **Personalidad:** es dura, testaruda... y no se deja amedrentar.

Nos ha conquistado por: No es la típica heroína explosiva, y nos encantan sus rasgos asiáticos, su fuerte carácter y su versatilidad. Es un personaje fuerte.

Utilizar una pared para impulsarse y soltar un puñetazo será una de las destrezas de la poderosa Faith.

OVERWATCH

Este shooter subjetivo con toques de MOBA, para PC y desarrollado por Blizzard, contará con algunos atractivos diseños de féminas, que destacarán por su corpulencia y fortaleza. Zarya, a la izquierda, es una de ellas...



BATTLEBORN

Los padres de *Borderlands*, Gearbox, van a seguir fusionando géneros como el shooter con la acción cooperativa en su nuevo juego, en el que no faltarán fuertes personajes femeninos.



BATTLECRY

Es un Free 2 Play de Bethesda, que intentará llevar el beat'em up cooperativo y la estrategia a las batallas multijugador más salvajes para 32. Eso sí, a la cita no faltarán atractivas y sanguinarias féminas .

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

◆Aventura ◆PS4, XO, PC ◆23 de octubre

EL LONDRES VICTORIANO DE 1868 será el escenario de esta entrega, que nos permitirá alternar el control entre Jacob y Evie Frye, dos hermanos que pondrán patas arriba la "city". Su objetivo, hacerse con el control de los 7 distritos en los que estará dividida la ciudad, en una cruenta guerra de bandas. Nuevos utensilios, como el lanzador de cuerda, agilizarán mucho la exploración, recordándonos a sagas como *Batman Arkham*. Será la segunda entrega con personaje femenino protagonista.

Evie Frye

Edad: 21

Nacionalidad: Inglesa

Destacará por: Ejecutar sus planes y a sus objetivos con precisión de cirujano.

- **Fortaleza física:** experta en la lucha cuerpo a cuerpo y en las artes del sigilo.
- **Agilidad:** la de una asesina de la Orden experta en parkour.
- **Personalidad:** es calmada, reflexiva y perfeccionista.

Nos ha conquistado por: Su imponente arsenal, compuesto por un bastón-espada y cuchillos arrojadizos de asesina, entre otros. ¡Ah! y por ser la que aportará la reflexión y la lógica a la pareja de hermanos.



Evie Frye utilizará el sigilo y la planificación meticulosa para deshacerse de sus enemigos y liberar al pueblo.





LAS PIONERAS

No son todas las que están, ni están todas las que son: he aquí algunas de las primeras protagonistas...



1982
MISS PACMAN

Vale que no es una "mujer" como tal, pero está reconocida como el primer personaje femenino en protagonizar un juego. *Ms Pacman* da una ligera vuelta al concepto de *Pacman*... y poco más.



1985
GAUNTLET

Thyra, la valkiria, era la única fémina disponible en la legendaria recreativa de Midway. Los mentideros de la época decían también que era la más débil de los cuatro. Aún así, abrió... "brechas".

Yuuri Kozukata

Edad: 19

Nacionalidad: Japonesa

Destacará por: Poder ver fantasmas tras sufrir un trauma en un accidente.

- **Fortaleza física:** lo justo para correr y escapar de los espectros.
- **Agilidad:** muy poca, casi nula: andar, correr, agacharse...
- **Personalidad:** muy valiente y decidida.

Nos ha conquistado por: Ofrecer mucho más tras su fachada de "mosquita muerta". Yuuri es valiente y capaz de enfrentarse (cámara en mano) a los fantasmas para ayudar a sus seres queridos.

Yuuri parece frágil, pero su fortaleza no es física, es psíquica, gracias a su increíble valentía.



PROJECT ZERO MAIDEN OF BLACK WATER

◆Terror ◆Wii U ◆Otoño

EL TERROR NIPÓN LLEGARÁ A Wii U en una nueva entrega en la que nuestra cámara de fotos volverá a ser el único modo de acabar con los fantasmas que nos acechan. El agua jugará un papel fundamental. Habrá río, cascadas, lluvia, etc. y si nos mojamos podremos acabar muertos, por lo que nos convendrá mantenernos secos. Desgraciadamente, y aunque no se ha confirmado, parece que no llegará con subtítulos en español.





BEYOND EYES

◆Aventura ◆PC ◆2016

RAE, UNA NIÑA CIEGA DE 10 AÑOS, es la protagonista de esta aventura, en la que el escenario se va desvelando a medida que lo tocamos, lo olemos o lo escuchamos. Rae, que ha vivido siempre encerrada, emprenderá un viaje en busca de su gato, enfrentándose al mundo por primera vez.



ADRIFT

◆Aventura ◆PS4, XO ◆Septiembre

ESTA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA nos pondrá en la piel de la astronauta Alex Oshima, que tras un accidente debe investigar, explorando en entornos con gravedad cero, en busca de pistas y de un modo de volver a la Tierra sana y salva. Sus pilares jugables serán la ausencia de violencia, los puzles y la exploración.



1985

TIME GAL

En 1983, la princesa Daphne de *Dragon's Lair* encandiló a los jugadores y Taito vio el potencial creando a Reika, la peliverde prota de este juego Full Motion Video.



1987

PHANTASY STAR

Mucho antes que Lightning en *FFXIII*, otras féminas asumieron papeles centrales en los J-RPG. Alis, del primer *Phantasy Star*, fue una pionera.



1987

PHANTIS

El software español, para Spectrum, dejó no solo tórridas carátulas de juego como esta de Phantis (creada por Azpiri), sino también una legión de heroínas protagonistas.

HORIZON ZERO DAWN

◆Rol ◆PlayStation 4 ◆2016

LA NUEVA IP DE LOS CREADORES DE KILLZONE promete ofrecer un apartado técnico tan cuidado como siempre y unas posibilidades de juego más bestiales que nunca. Un enorme mundo abierto a nuestra disposición, evolución del personaje con árbol de habilidades, armas y atuendos personalizables, un ecosistema robótico repleto de criaturas y un misterio realmente intrigante: ¿cómo han llegado los robots a ser la especie dominante en el planeta?

Aloy

Edad: Desconocida

Nacionalidad: Desconocida

Destacará por: Aloy será una cazadora de animales robóticos en un mundo post apocalíptico.

- **Fortaleza física:** es fuerte, rápida y una experta con el arco.
- **Agilidad:** puede esquivar ataques, saltar, trepar...
- **Personalidad:** es dura, empática, valiente y curiosa.

Nos ha conquistado por: Ser otra heroína que no explota su sexualidad, sino que se presenta como una alternativa tan poderosa, inteligente y resolutiva, o incluso más, que cualquier otro hombre de su tribu de cazadores.

Aloy utilizará los recursos que vaya encontrando, incluidos trozos de sus enemigos, para lograr sobrevivir.





HEROÍNAS DIGNAS DE MENCIÓN...

Algunos roles femeninos protagonistas han marcado un antes y un después. Aquí recordamos algunos...



SAMUS ARAN
Al pasarnos *Metroid* en menos de una hora descubríamos que era una chica.

HANA TSU-VACHEL
La prota de *Fear Effect* lucía bisexualidad sin problemas, e incluso la explotaba.



JILL VALENTINE
Miembro original de S.T.A.R.S. se ha enfrentado a Umbrella y a los zombis muchas veces.



JOANNA DARK
La heroína creada por Rare fue una de las primeras protagonistas de un shooter.

Joule

Edad: Desconocida

Nacionalidad: Desconocida

Destacará por: Utilizar el núcleo de su perro robótico Mack para dar vida a otro tipo de robots.

- **Fortaleza física:** combate con armas de fuego o con su gancho.
- **Agilidad:** esquiva ataques, plataformea...
- **Personalidad:** es leal, valiente y no se da nunca por vencida.

Nos ha conquistado por: Ser la última humana superviviente en un mundo dominado por vida artificial.



RECORE

◆Aventura ◆XO ◆Primavera

KEIJI INAFUNE VUELVE A LA CARGA con esta aventura, protagonizada por una de las últimas supervivientes humanas en un mundo de robots. Podremos pasar el núcleo de Mack, nuestro perro robot, a otras máquinas con aspecto de gorila, araña,... para aprovechar sus habilidades. ¡Ah! y las tormentas de arena cambiarán el escenario de juego.

Joule es una superviviente nata luchando u ocultándose durante las tormentas de arena.





◆Aventura ◆PS, XB, PC ◆Navidad

THE WALKING DEAD MICHONNE

LAS CHICAS NO SOLO SON GUERRERAS, también tienen tiempo para aventuras gráficas, para estrujarse la sesera y tomar decisiones relevantes, como esta serie de 3 capítulos en los que la absoluta protagonista será Michonne y su inseparable katana, claro está.



◆Aventura ◆XO, PC ◆2016

TACOMA

LOS CREADORES DE GONE HOME nos llevarán a una estación espacial entre la Luna y la Tierra en una aventura en la que la exploración volverá a ser la clave. Nuestra heroína, Amy Ferrier, despertará en la estación y tendrá que descubrir a dónde narices ha ido todo el personal, ya que está allí sola. La gravedad cero jugará un papel primordial para explorar.







NARIKO
La leyenda vaticinaba un varón, pero ella les dejó claro que era aún mejor.



CHELL
La prota de *Portal* es una de las más misteriosas de la historia del videojuego.



BAYONETTA
Es sexy, pero también tiene pistolas en los tacones. Eso lo dice todo de ella.

CLEMENTINE
Una huérfana que se ve obligada a madurar para sobrevivir a los zombis.



ANYA STROUD
Entre tanto machote cachas, Anya pone la nota femenina en *Gears of War*.



MIDGAR ES LA CIUDAD hipertecnológica donde arranca el juego. Un icónico entorno que los millones de jugadores que disfrutaron de *FFVII* recuerdan gracias a emblemáticos lugares como la torre Shinra...

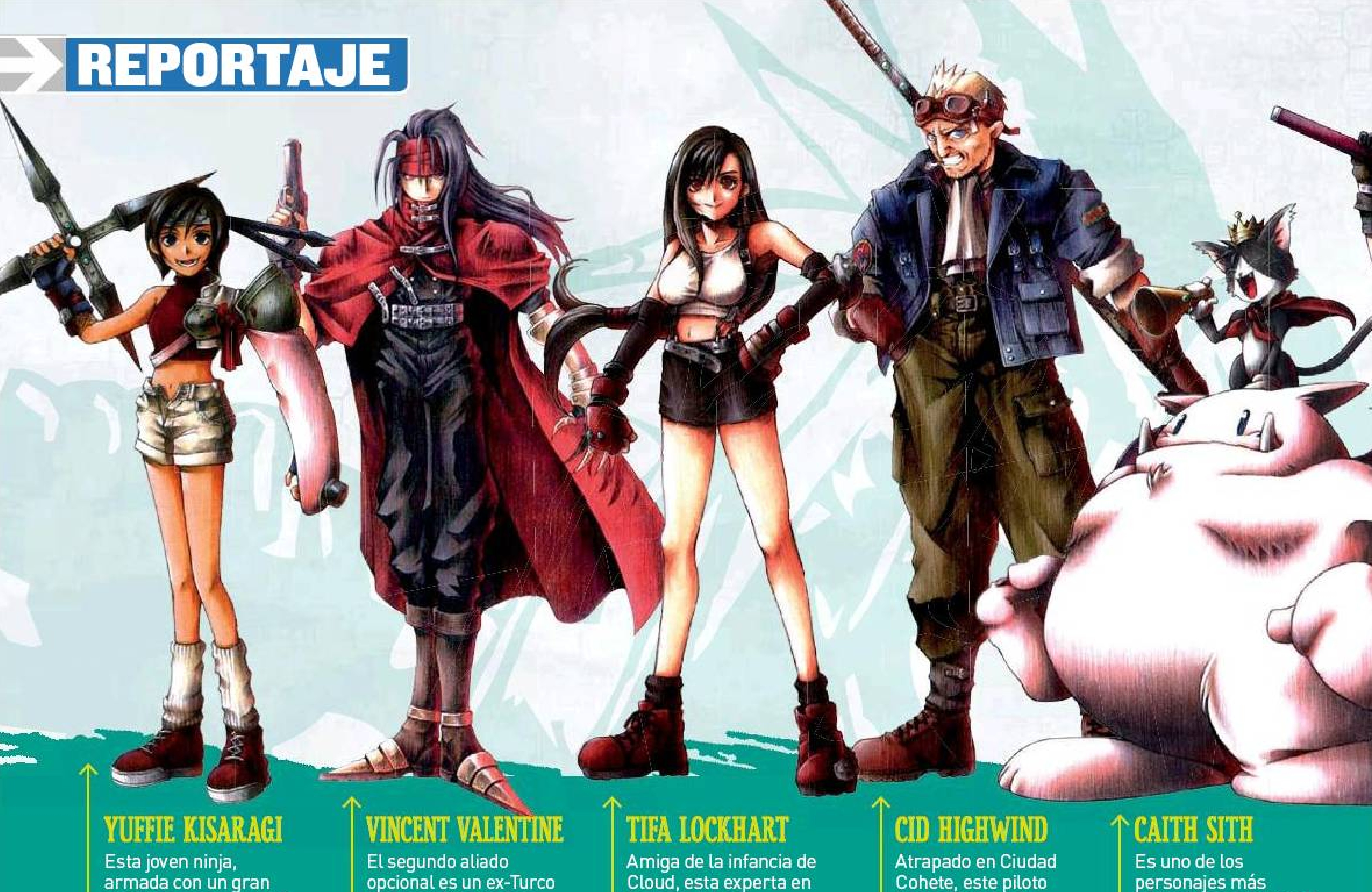


PASADO, PRESENTE Y FUTURO

El pasado E3 hizo realidad el sueño de muchos jugadores, al anunciarse el remake de FFVII. ¿Y qué mejor momento para repasar la trayectoria de uno de los más influyentes RPG de todos los tiempos?

Solo un puñado de obras selectas están destinadas a marcar un antes y un después en sus respectivos campos, superando la barrera del tiempo y manteniéndose vigentes generación tras generación. Su éxito puede deberse a una combinación de factores, que van desde ser una obra con un universo, estética o trama únicas, a suponer un paso adelante en el uso de la tecnología, por mencionar algunos casos. Si echamos la vista atrás, en el caso del cine muy pocas sagas han logrado el impacto de, por ejemplo, Star Wars (que en breve cumplirá 40 años desde su estreno original), mientras que Terminator 2 o Parque Jurásico siguen siendo los pioneros de los efectos digitales, y responsables de dejar una huella imborrable que marcó el inicio de una nueva era en la industria. Lo mismo sucede con determinados libros, grupos de música, cómics... y por supuesto, videojuegos. Solo unos pocos elegidos están llamados a conectar de forma masiva e imparable con la audiencia global, un logro aún más meritorio si nos remontamos a 1997, una época en la que el mundo no estaba tan interconectado como lo está hoy en día.

→ESE FUE EL AÑO EN QUE SE LANZÓ *FINAL FANTASY VII* en todo el mundo (31 de enero en Japón, 7 de septiembre EE.UU. y 17 de noviembre en Europa). La séptima entrega de una serie hasta entonces inédita en Europa, algo incomprensible tras venir avalada por unas ventas multimillonarias en el país del Sol Naciente y un gran prestigio en EE.UU. tras *Final Fantasy VI* (renombrado allí a *FFIII* por historias que ahora no vienen al caso). No jugó en su contra el hecho de



YUFFIE KISARAGI
Esta joven ninja, armada con un gran shuriken, es uno de los dos aliados opcionales. Debes combatirla en un bosque... y dar unas respuestas correctas.

VINCENT VALENTINE
El segundo aliado opcional es un ex-Turco que padeció diversos experimentos. Su fama le dio el protagonismo en otro juego: *Dirge of Cerberus*, de PS2.

TIFA LOCKHART
Amiga de la infancia de Cloud, esta experta en Zangan-Ruy se defiende con puñetazos y patadas. Quizá sienta algo por Cloud desde que eran jovenzuelos...

CID HIGHWIND
Atrapado en Ciudad Cohete, este piloto tiene el sueño de viajar al espacio... sueño que se truncó tiempo atrás. ¿Su arma? Las lanzas.

CAITH SITH
Es uno de los personajes más enigmáticos del juego: un gato robótico que es controlado "por alguien". Y combate gracias a su montura.

mantener el título original ya que, a pesar de ser la séptima entrega de una serie, los personajes, el universo y la trama de cada capítulo son independientes. Eso explica, aunque solo en parte, que aun siendo un desconocido en algunos territorios, *FFVII* vendiera en todo el mundo más de 10 millones de copias... aunque las malas lenguas afirman que también ostenta el título de "el juego más rápidamente devuelto a la tienda de la historia".

Otra parte de su éxito, al menos en lo que respecta a España, reside en que llegó con los textos en castellano, algo hasta la fecha impensable para una obra de este calibre. Pero, quizá, la verdadera razón de su éxito, como en el de otros "booms", reside en una espontánea coincidencia de elementos culturales, estéticos, visuales, narrativos y tecnológicos, que al final hicieron que *Final Fantasy VII* dejara una honda huella en el corazón de todos los jugadores que lo disfrutaron. Y ahora, tras el reciente anuncio del remake que llegará primero a PS4, ¿qué mejor momento para repasar los orígenes y el futuro de este mito?

EL GERMEN DE *FINAL FANTASY VII* SE MOSTRÓ, por primera vez en la feria SIGGRAPH de 1995, centrada en los gráficos y animaciones por ordenador. Allí, Squaresoft llevó una pequeña demo en la que tres personajes de *FFVI* luchaban por turnos contra un Golem. Giros de cámara, zooms y otros efectos se daban cita en un combate que hacía trizas el estático ritmo visto en las entregas de SNES. Algunos soñaban que esa demo era un anticipo de lo que sería la siguiente entrega para Nintendo 64, ya que desde sus orígenes la saga había estado ligada las consolas de Nintendo. Pero, por ironías de la vida, Nintendo, que "traicionó" a Sony durante el desarrollo de una unidad CD para Super Nintendo, vio como Square la traicionaba en favor de su "enemiga" y se llevaba la serie *Final Fantasy* a PlayStation. ¿La razón? Muy simple: el soporte CD de PlayStation.

Square tenía unos ambiciosos planes para la siguiente entrega de su exitosa saga, que eran literamente imposibles de materializar en el formato cartucho por el que había apostado Nintendo con N64. Estos ambiciosos planes pasaban por ofrecer una experiencia mucho más cinematográfica, aglutinando en una misma obra el último grito en tecnología: personajes poligonales, fondos pre-renderizados, escenas de vídeo realizadas por ordenador, una banda sonora más extensa y compleja... todo agitado y mezclado, siguiendo en muchos casos las tendencias que venían de los videojuegos occidentales del momento.

En muchos aspectos, y no solo el

***FFVII* NO ES COHERENTE. CLOUD Y CÍA CAMBIAN DE "LOOK" EN LOS VÍDEOS, LOS COMBATES... TIENE SU ENCANTO.**

CLOUD STRIFE
El amnésico protagonista es un ex SOLDADO, el cuerpo militar de élite de Shinra. Se une a Avalancha para sabotear los reactores de Mako de la compañía. Dice que lo hace por dinero...

AERIS
Es la última de su especie. También siente algo especial por Cloud, quizá por que le recuerda a su primer novio, Zack Fair... ¿le recordáis?

BARRET WALLACE
Es el líder de Avalancha, el grupo que lucha contra Shinra. Es un tipo atormentado por su pasado. Su arma es una metralleta, montada en un antebrazo perdido.

RED XIII
Su nombre real es Nanaki, y es oriundo de Cañón Cosmos. Habla, a pesar de su apariencia felina... aunque usa sus garras para luchar.

SEFIROT
El gran villano de *FFVII* y némesis de Cloud. Su maldad y poder no conocen límites. Usa una larga y letal katana para combatir.

tecnológico, *FFVII* es una verdadera ruptura con las anteriores entregas de la serie.

Si empezamos por la estética, el director de arte Yusuke Naora creó un universo muy distinto al de las seis anteriores entregas. Un mundo que comenzamos a descubrir por su vertiente más tecnológica y steampunk, para poco a poco ir adentrándonos en unos entornos más variados y naturales, que componen un universo tan único como atractivo, en el que además la magia -un elemento recurrente en la serie- queda en un segundo plano. Y no solo eso. Tetsuya Nomura tuvo libertad para diseñar a un grupo de protagonistas (reseñados arriba) que también marcaron una nueva era -y nuevos clichés- en en la cultura nipona. Espadones enormes o pelos de punta fueron dos de las tendencias que llegaron para quedarse en el J-RPG, el anime...

➔PERO QUIZÁ LA CLAVE DE UN *FINAL FANTASY* DISTINTO la aportaron Yoshinori Kitase (el director del juego) y Kazushige Nojima (escritor). Ambos dieron con una historia que, aun planteando la eterna lucha entre el bien y el mal,

PERO... ¿DE VERDAD ES UN RPG?

Más allá de su trama, de su puesta en escena o de sus combates por turnos, otro de los elementos que hizo enorme a *FFVII* fueron sus variadas mecánicas jugables. Estas son algunas...

1



2



3



1 PRIMERA PERSONA. En el parque de atracciones Gold Saucer es posible acceder a una montaña rusa que, en realidad, es un curioso shooter subjetivo.

2 ESTRATEGIA. Muchos entornos cuentan con sus propias mecánicas de juego. En Fuerte Condor nos espera un juego de estrategia, en el que debemos ubicar tropas para repeler los ataques enemigos.

3 MINIJUEGOS. Escoltar un vehículo dando espadazos desde nuestra moto, descenso en snowboard, criar un chocobo especial, máquinas recreativas...

10 MOMENTOS INOLVIDABLES





3 Escoltar en moto la huida de nuestros compañeros es uno de los momentos de acción más divertidos e inolvidables. ¡Y qué música!

4 Sefirot andando entre las llamas, con sus fríos ojos mirándonos fijamente es uno de los fragmentos más reconocibles del juego.

5 El parque Gold Saucer también es memorable. Anda que no hay distracciones para perder el tiempo.



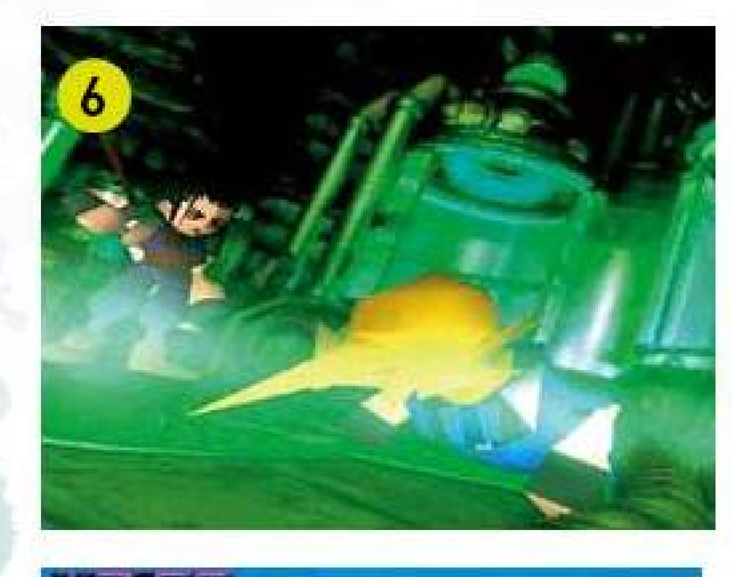


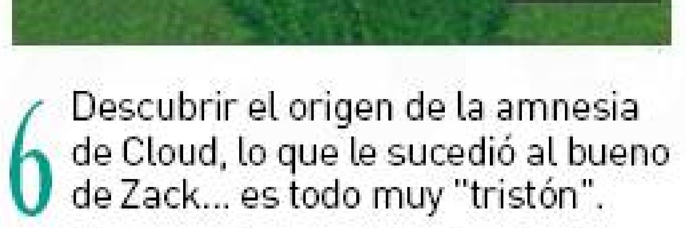
1 La muerte de Aeris marcó a toda una generación de jugadores, tanto por su puesta en escena como por lo imprevisto de la situación. Un giro que nadie vio venir.

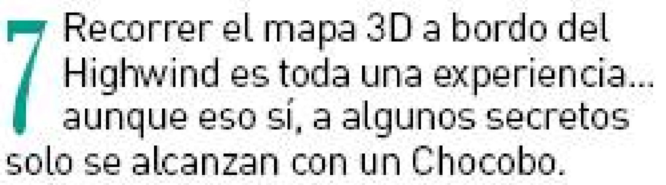
2 Las invocaciones, o hechizos en los que llamamos a seres más poderosos, también se quedan grabadas en la retina, como una de las más difíciles de conseguir, los caballeros de la mesa redonda.













6 Descubrir el origen de la amnesia de Cloud, lo que le sucedió al bueno de Zack... es todo muy "tristón".

7 Recorrer el mapa 3D a bordo del Highwind es toda una experiencia... aunque eso sí, a algunos secretos solo se alcanzan con un Chocobo.

8 Los combates contra las Armas, los enemigos más duros del juego, tampoco son de los que se olvidan. Solo aptos para masocas y completistas.



9 Omnilátigo. Es el inolvidable nombre del ataque límite con el que Cloud derrota a Sefirot. Lo puedes conseguir antes en el Gold Saucer, en un minijuego.

10 Tras los títulos de crédito, queda una última sorpresa, un broche de oro que comienza justo 500 años después de terminar la aventura. Prepara el cleenex, es un canto a la vida...



HIRONOBU SAKAGUCHI

EL PADRE DE LA SERIE

Y de muchas de sus ideas. La Corriente Vital de *FFVII*, por ejemplo, nace como experiencia propia tras la muerte de su madre. Fuera de Square Enix, no parece que vaya a participar en el remake.



YOSHINORI KITASE

DTOR. DE UNA OBRA ÚNICA

Ha sido otro de los hombres clave en la serie, ya sea escribiendo las historias, dirigiendo (ahora produce más que otra cosa).Sin su supervisión, *FFVII* no hubiera sido lo mismo.

encontraron un trasfondo y una historia más actual y universal. En cierto modo, sentían que el género estaba estancado, y que siempre todo giraba en torno a un rey, un dragón, cristales mágicos... Así llegaron a la idea de Shinra, una megacorporación (y también fuerza militar), que está extrayendo la energía del planeta (llamado Mako), poniendo así en peligro la Corriente Vital y con ello, el equilibrio.

A este contexto general añadieron un héroe amnésico llamado Cloud y su némesis, Sefirot, un villano de poder inimaginable, al que la trama del juego va introduciendo lentamente para dar tiempo a crecer su leyenda. De hecho, se introduce a través de "flashbacks" o recuerdos, y hasta al menos 10-12 horas de juego no nos cruzamos con él. Añadida ambos personajes un enorme elenco de enemigos y aliados, a los que en algunos casos no tenemos ni porqué ver para completar la aventura, y el resultado es una obra tan enorme como coral, en la que casi todos los personajes tienen "algo" para instalarse en vuestros recuerdos.

→**EN LA FORMA DE TRABAJAR DE SQUARE** también latían esos aires cambio e innovación que estaban implícitos en el diseño de *Final Fantasy VII*. En sus oficinas surgieron sinergias de todo tipo, muchas fruto del choque de dos realidades muy distintas, como por ejemplo, la "mezcla" entre los artistas del pixel 2D de Square, que trabajaron codo con codo con los nuevos expertos en animaciones CG. También fue muy curiosa la forma de engordar la trama principal: todos los implicados en el desarrollo pudieron aportar su granito, escribiendo breves historias para cada uno de los personajes. Una colosal tormenta de ideas que terminó de concretar el escritor Kazushige Nojima, a quien además se atribuye uno de los momentos clave del juego: la muerte de uno de los personajes principales que, hasta ese momento, había luchado a nuestro lado. Un emotivo sacrificio que hemos resaltado en nuestros 10 momentos inolvidables de *FFVII*, que también representa la madurez del género, la búsqueda de la reflexión del jugador y un punto de inflexión en los RPG, que marcaría un tono adulto, maduro y universal a seguir por los siguientes títulos provenientes del país del Sol Naciente.

→**OTRA PARTE IMPORTANTE DEL ÉXITO DE *FFVII*** reside en sus logros técnicos. Salvando el inconsistente aspecto de los personajes según el momento del juego (varía entre los combates, la exploración y las escenas de vídeo CG), el juego es una verdadera obra de arte adelantada a su época. Las CG eran difícilmente superables en aquella época, más aún si tenemos en cuenta que en ocasiones se integraban con la propia "acción", o que los fondos pre-

MOGURIS Y CHOCOBOS, DOS SEÑAS DE LA SERIE, PASARON A UN PLANO SECUNDARIO EN *FFVII*



NOBUO UEMATSU
CREADOR DE LA BSO

Parte de la atmósfera del juego se la debemos a este hombre, responsable de algunas de las bandas sonoras más inolvidables de la historia. ¿Regrabará la BSO o creará nuevos temas?



TETSUYA NOMURA
DISEÑADOR DE MITOS

Tuvo libertad para crear a Cloud y compañía, lo que cambió muchas bases del género y, además, le catapultó dentro de Square. Después, responsable de *Kingdom Hearts* y otros.

UN UNIVERSO EN EXPANSIÓN

El éxito de *FFVII*, dio lugar a que aparecieran spin offs jugables y otros productos que ampliaron su universo...



BEFORE CRISIS. Este juego de 2004 para móvil se centro en la historia de los turcos. Se anunció para PSP, pero nunca llegó a salir.



DIRGE OF CERBERUS. Juego de 2006 que apostó por la acción cámara al hombro (con toques de rol) protagonizado por Vicent.



ADVENT CHILDREN. Es la continuación del juego, en forma de película. Destaca su calidad técnica. Se lanzó en DVD y UMD.



CRISIS CORE. En 2008 se lanzó esta precuela de acción inspirada en el universo de *FFVII*, aunque con Zack como protagonista.

renderizados mostraban animaciones (algo de lo que no fue capaz *Resident Evil* hasta su remake en GameCube varios años más tarde). Estos fondos, casi 20 años después, siguen resultando tan detallados como inolvidables, tanto o más como los lugares a los que dan vida, desde la Costa del Sol (ambientado claramente en el litoral español) a Nibelheim, pasando por Junon, Cañón Cosmos, Gold Saucer... Todos estos lugares, además, están unidos por un mapa del mundo en 3D, que podemos recorrer tanto a pie como a bordo de diversos vehículos y que es la evolución lógica de los mapas 2D de SNES, sin olvidar los incontables secretos que en él nos aguardan, como las Armas.

→TAMPOCO FALTARON A SU CITA LOS VISTOSOS COMBATES 3D, a imagen y semejanza de lo que se vio en la feria SIGGRAPH de 1995. Unos dinámicos combates por turnos que, además, se vieron enriquecidos con ideas nuevas, como el concepto de Tiempo de Batalla Activo o el sistema de Materia que, ligado a armas y accesorios, "limita" el uso de ciertos recursos en combate, como la magia.

¿Y hemos hablado ya de su inolvidable banda sonora? Nobuo Uematsu dejó el listón muy alto en *FFVI*, pero se superó con sus composiciones para *FVII*. Una serie de temas que, de no haber estado ahí, hubieran dejado una experiencia muy distinta. Y lo mejor de todo es que Kitase le dio libertad total para componer lo que quisiera, tras mostrarle los diseños de los personajes y las localizaciones.

→EL RESPALDO DE SONY PARA LANZARLO EN TODO EL MUNDO fue, quizá, el último empujón que necesitaba esta joya para brillar con la fuerza que lo hizo, convirtiendo un género "nicho" como era hasta entonces el J-RPG en un fenómeno mundial. Puede que tuviera algo que ver

FFVII ES UN MITO QUE ABRIÓ LAS PUERTAS DE UN GÉNERO "NICHO" AL GRAN PÚBLICO





1 **Un año después del lanzarse en PSX,** Eidos editó la versión de PC. Mejoras en texturas y modelos poligonales, textos revisados (aunque muy mal)... Es la versión base del remake de PS4.

2 **Los combates por turnos,** en 3D y aleatorios, son uno de los elementos que más pasiones y odios levantan. Pero siguen funcionando hoy día....

3 **La versión PSone Classic,** compatible con PSP, PS3 y Vita, se lanzó en la PSN europea el 4 de junio de 2009. En las portátiles luce francamente bien.







4 **La traducción al castellano,** aunque pionera para la época por lo que supuso, ha pasado a la historia como una de las peores. Se censuraron cosas, otras se tradujeron mal (como esta "fiesta", que es tu grupo)...

5 **La trama de FFVII** es bastante densa, y sigue habiendo giros en la trama hasta bien avanzada la aventura. ¿Quien era JENOVA?

6 **Este es el aspecto de Midgar** mostrado en el trailer del remake de *Final Fantasy VII*. Mala pinta no tiene, desde luego.

la campaña publicitaria algo engañosa (que se centró más en las CG que en el propio "gameplay"), pero lo cierto es que "algo" debía tener cuando millones de jugadores se postraron a sus pies, tras degustar una aventura de proporciones y calidad técnica imposibles de encontrar en otros medios.

➔TODOS ESTOS ELEMENTOS, JUNTO CON EL "TIMING" en que llegó al mercado, ayudaron a forjar una leyenda en torno a este J-RPG, considerado uno de los juegos clave del género, que con el paso de los años ha ganado adeptos. Muchos han pedido un remake que recree ese universo con el poder de las máquinas actuales... y Square Enix ya lo está preparando.

No seremos nosotros quienes nieguen el gran atractivo de la idea, pero tampoco nos olvidemos de los riesgos que afronta: *Final Fantasy VII* es producto de su época, de la era multimedia y del pico creativo de Square. Replicar eso puede ser como intentar repetir el éxito de Star Wars con el Episodio I. Como amantes del original, ojalá les salga bien... Es una oportunidad única para que las nuevas generaciones conozcan un mito del rol. ■

EL REMAKE, UN SUEÑO RECURRENTE

Desde hace una casi década, la idea de un "remake" ha estado flotando en el aire, aunque no se ha confirmado oficialmente hasta el recientemente clausurado E3.



DEMO TÉCNICA. E3 de 2005. Presentación de PS3. Square muestra una demo técnica que recrea cómo sería el arranque del juego en PS3. Se quedó en eso...



"REMAKE 2015". Este año llegará a PS4 la adaptación del juego original, en versión PC (con gráficos mejorados, trofeos...).



"REMAKE" ¿2017? Casi todo el equipo original trabaja en el remake, que podría llegar a tiempo para el 20º aniversario. Habrá novedades, pero no dirán nada hasta invierno. ¿Combates de acción? Hmm...



Shenmue

La venganza es un plato que se sirve frío: tras catorce años de incertidumbre en una cueva de Guilin, Ryo Hazuki podrá continuar persiguiendo a Lan Di en *Shenmue III*.

■PS4 - PC ■Ys Net ■Diciembre de 2017

Vendrá de una lejana tierra de Oriente, allende el mar. No conoce la fuerza que se oculta en su interior: una fuerza que puede destruirle, una fuerza que puede cumplir sus deseos. Cuando esté listo, me buscará y recorreremos el abrupto sendero. Esperaré...".

Así rezaba el comienzo de un poema que era clave en *Shenmue*, una saga que, para muchos, es la mejor que se ha hecho en la historia de los videojuegos, merced a dos entregas que aparecieron en la maravillosa Dreamcast en 2000 y 2001 (la segunda se adaptó a Xbox en 2003). No en vano, en su día, el desarrollo fue el más caro que se había hecho nunca (sólo la primera entrega costó 47 millones de dólares) y corrió a cargo de AM2, uno de los estudios más aclamados que ha habido jamás, con Yu Suzuki al frente.

Igual que Shenhua esperaba a ese joven del que hablaba la profecía, todos aquellos que se maravillaron con esos dos títulos llevaban la friolera de catorce años aguardando el advenimiento de una nueva entrega. Ese sueño, que muchos daban por imposible, se ha hecho finalmente realidad gracias a Kickstarter, la famosa plataforma de financiación colectiva. Tantas ganas había, que *Shenmue III* ha batido el récord de financiación de un videojuego, que estaba en poder de *Bloodstained* con 5,5 millones de dólares.

➔UNA HISTORIA DE VENGANZA era el punto de partida de *Shenmue* casi desde su primer minuto. Ryo Hazuki, un joven estudiante, veía a su padre morir ante sus ojos, a manos de Lan Di, un misterioso maestro de artes marciales, por motivos que se escapan de su compresión, relacionados con dos espejos imbuidos de algún tipo de poder ancestral: el del fénix y el del dragón. Por ahora, se han visto cinco de los once episodios que, a priori, tendrá la historia, que empezó en Yokosuka (Japón), siguió en Aberdeen-Kowloon (Hong Kong) y "terminó" en Guilin (China).

El punto de partida puede parecer algo tópico, pero la historia de *Shenmue* es de las que marcan. Buena parte de la culpa la tienen los múltiples personajes con los

Shenmue fue una saga adelantada a su tiempo y, aún hoy, no hay nada comparable



que Ryo se iba topando, a cada cual más carismático. Ha habido pocos juegos que hayan sabido darle tanto empaque a tantos seres virtuales, incluso a los que son meros transeúntes (todos hablaban y llevaban su particular ritmo de vida, para hacernos sentir parte de un mundo realista y creíble).

El propio Ryo tenía un ritmo de vida que, realmente, nos hacía sentir dentro del juego. Había que volver a casa a dormir por la noche, esperar a ciertas horas para que abrieran determinados establecimientos, coger el autobús, trabajar para ganar dinero, ir al salón recreativo para pasar el rato, llamar por teléfono a los allegados, coleccionar casettes o figuras... Éramos libres para hacer lo que quisiéramos, y lo mejor es que esa libertad entroncaba con multitud de eventos y conversaciones secundarias que se nos podían pasar por alto si simplemente íbamos a acabar la aventura. Creednos: ningún otro mundo virtual nos ha hecho sentir nunca tan implicados y libres como el de *Shenmue*, ni siquiera el de los RPG o los "sandbox" más modernos.

➔ **LA JOYA DE LA CORONA DE SEGA** fue una adelantada a su tiempo en todos los sentidos, en especial por su brillante mezcla de conceptos, recogida bajo las siglas ▸▸



FREE (Full Reactive Eyes Entertainment). La base técnica era de infarto, y no sólo por los espectaculares gráficos: mundos abiertos (aunque no al estilo *GTA*), ciclo día-noche, transeúntes creíbles (nada de ponerles caras poco detalladas o quitarles la voz como hacen muchos hoy día), calendario (en Navidad, nevaba y aparecía un Papá Noel, y hasta se podía jugar con la climatología real que había habido en Yokosuka en 1986-1987)... La dimensión era tan bestia que las dos entregas ocuparon cuatro GD de Dreamcast.

Shenmue era muchos juegos en uno sólo: había exploración, la historia avanzaba a través de diálogos, el sistema de combate era digno de *Virtua Fighter*, inventó los "quick time events", se recreaba en los minijuegos... Había hasta secciones de conducción con una moto o una carretilla elevadora. Pese a que han pasado 15 años desde su creación y se han creado miles de juegos en ese período de tiempo, se puede decir, sin miedo a equivocarse, que no hay ni una sola saga que sea comparable a *Shenmue*. Si acaso, estaría *Yakuza*, también de Sega y en la que han trabajado antiguos miembros de AM2, pero son conceptos diferentes.

→ **LA BANDA SONORA** era también de las que ponen la piel de gallina. Sus arreglos y sus toques melancólicos lograban trasladarnos a Japón y China sin remisión. Como curiosidad, uno de sus compositores fue Yuzo Koshiro, una leyenda de Sega a quien hoy todavía se recuerda por su trabajo en *Shinobi* o *Streets of Rage*.

Eso sí, *Shenmue I y II* vieron la luz en una época en que los juegos no siempre se traducían, a lo que se añadió la mala situación económica de Sega. Como consecuencia, la primera entrega nos llegó con voces y textos en inglés, mientras que la segunda fue aún más lejos, con unos personajes que se expresaban en perfecto japonés. En Europa, tuvimos hasta suerte, pues, aunque fuera así, *Shenmue II* sí vio la luz en su versión para Dreamcast. Sin embargo, a Norteamérica no llegó, como consecuencia de la exclusiva a la que Sega llegó con Microsoft para que allí sólo se lanzara la versión de Xbox (que sí tuvo voces en inglés).

→ **SEGA TIENE LOS DERECHOS** de esas dos entregas, así que la remasterización que pide todo el mundo depende exclusivamente de ella. Tras la gran acogida que ha tenido el Kickstarter de la tercera, parece lógico pensar que la veremos tarde o temprano. Aunque no hay confirmación oficial por parte de la compañía, la única traba parece ser que hay problemas legales con el motor gráfico que se usó, pues el estudio que lo desarrolló ya no existe. Sería justo y necesario que dos de los mejores juegos de la historia vuelvan a brillar en HD.

Shenmue era muchos juegos en uno solo: exploración, lucha, QTE, minijuegos, conducción...



LOS MUNDOS de *Shenmue I y II* nos hacían sentir parte de ellos de una forma única, y el estilo de juego era inimitable (sólo la saga *Yakuza* tiene un mínimo aire).

LAS ARTES MARCIALES eran clave en la ambientación y el sistema de combate. De hecho, *Shenmue* se inició como un RPG de *Virtua Fighter*.

LOS QTE, basados en pulsar un botón en el momento exacto, se pusieron de moda con *Shenmue*.

REY DE LA MISCELÁNEA

LAS RECREATIVAS DE SEGA tuvieron un papel estelar en las dos primeras entregas, pero no son los únicos minijuegos que disfrutamos. También hubo trabajos a tiempo parcial (como cargar cajas), carreras de carretillas, pulsos, dardos, billar, apuestas (tragaperras, pachinko, dados)... ¡había hasta carreras de patos!

EL APARTADO TÉCNICO fue una auténtica bestialidad en su momento, hasta el punto de que incluso hoy en día se ve bien. Sega, ¿a qué esperas para agasajarnos con una remasterización?



LOS ESTUDIOS YS NET Y NEILO han apostado por Unreal Engine 4, una tecnología fácil de usar que, además, es la que mejor se adaptaba a la paleta de colores que Yu Suzuki quiere para el juego.

El río sigue su curso

Shenmue III tiene la difícil tarea de continuar un legado mítico y, para ello, Yu Suzuki se ha rodeado de las mentes pensantes que parieron la saga.

El juego más deseado de la historia está previsto para diciembre de 2017, por lo que el período de desarrollo será largo (algo lógico, teniendo en cuenta la envergadura del proyecto). Del proceso se van a ocupar Ys Net, el estudio fundado por Yu Suzuki tras su marcha de Sega, y Neilo, la compañía que dirige Tak Hirai, el líder de programación de las dos primeras entregas, quien conoce el código como la palma de su mano. Asimismo, Yu Suzuki ha fichado a los principales responsables de los dos primeros títulos, como Masahiro Yoshimoto (guionista), Kenji Miyawaki (diseño de personajes), Manabu Takimoto (arquitecto), Ryuji Uichi (compositor) o Corey Marshall (voz en inglés). Shibuya Productions, una compañía monegasca, también prestará su ayuda, y Sony dará apoyo en materia de producción y marketing.

Será difícil que *Shenmue III* innove tanto como sus predecesores, pero la presencia de esos nombres es un motivo para la esperanza. En ese sentido, Sega ha prestado a Yu Suzuki los derechos para hacer el juego, pero no está involucrada de ninguna manera.

→**EL JUEGO PROPIAMENTE DICHO** no se ha visto en movimiento (se mostrará el 27 de febrero de 2016 en MAGIC, un evento que se celebra en Mónaco), pero ya se sabe que el título se ambientará en tres pueblos de las montañas de China: Bailu, Baisha y Choubu.

A falta de saber cuál será su escala, la intención de Yu Suzuki es recuperar todas las mecánicas de los originales, pero añadiendo novedades en todos los frentes: combates con más importancia de las técnicas aprendidas con pergaminos, un árbol de habilidades, trabajos, minijuegos, una historia con un nuevo sistema de interacción entre Ryo y Shenhua, la posibilidad de controlar a más de un personaje...

La nostalgia hacia los originales estará presente y, por las metas alcanzadas en el Kickstarter, podría haber flashbacks que recuerden los mejores momentos e incluso homenajes a la batalla contra 70 hombres o a la infiltración en el mítico almacén número 8. Sí, *Shenmue III* existe y llegará traducido al castellano. ■

Shenmue III se ambientará en tres pueblos de China: Bailu, Baisha y Choubu





1 La relación entre Ryo y Shenhua será clave. Como si de un RPG se tratara, según nuestras acciones, la joven variará su comportamiento.

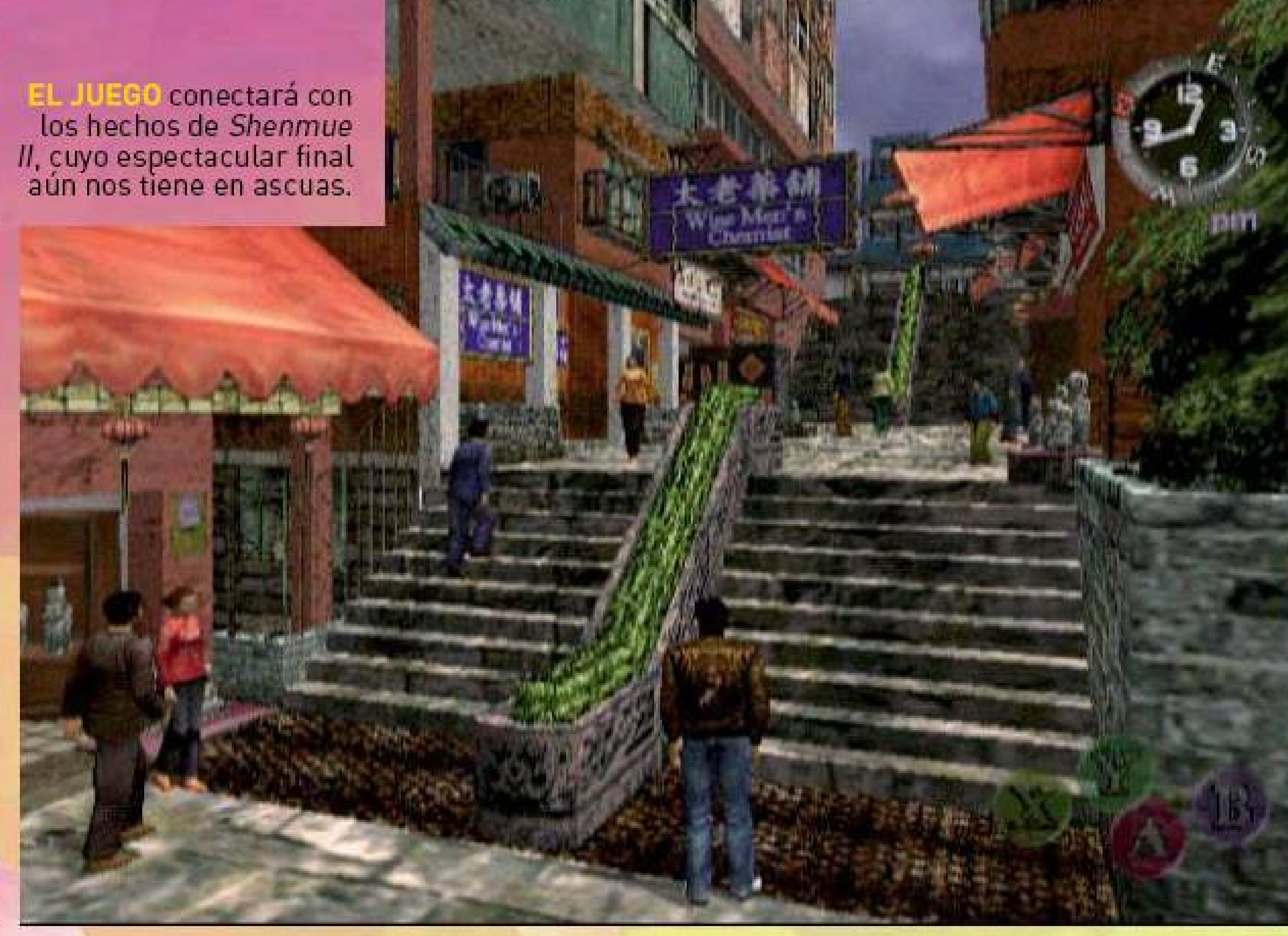
2 Las imágenes que se han mostrado hasta ahora son un mero prototipo a partir de escenas de *Shenmue II*. No son representativas.

3 *Shenmue III* no será la última entrega, aunque, si tiene éxito, la siguiente no debería depender ya de financiación colectiva.

INCIDIENDO EN EL LADO FEMENINO

LA SAGA siempre ha concedido una gran importancia a las mujeres como contrapunto a Ryo. Si en la primera entrega estaban Nozomi o Ine-san, en la segunda aparecían Joy, Xiuying, Fangmei y Shenhua (a la que podéis ver a la derecha en su versión más actualizada para *Shenmue III*). En la próxima entrega conoceremos a Niao Sun, una "femme fatal" que poco tendrá que ver con las anteriores, pues será mano derecha de Lan Di. A la izquierda, podéis ver su aspecto en un vídeo... ¡de Dreamcast!





EL JUEGO conectará con los hechos de *Shenmue II*, cuyo espectacular final aún nos tiene en ascuas.

Hablamos con Yu Suzuki

El creador de *Shenmue* está en el podio de desarrolladores más reputados de la historia, merced a sus ideas pioneras en los 80 y los 90. Hemos tenido ocasión de preguntarle por la criatura que llevaba 14 años queriendo alumbrar.

Mucha gente está preocupada por el hecho de que sólo pidierais 2 millones de dólares como la cantidad mínima para hacer el juego, aunque ya habéis dicho que se necesitan 10 millones para hacer un verdadero mundo abierto. ¿Cómo de grande será *Shenmue III* comparado con las anteriores entregas? ¿Qué tipo de mundo cabe esperar si no alcanzáis esa marca?
No podemos hacer un juego de mundo abierto por 2 millones. *Shenmue III* se producirá usando tanto los fondos obtenidos en el Kickstarter como otras fuentes de financiación ya aseguradas por Ys Net. Con 3 millones, estará más centrado en la historia. Con 5, habrá características que no estaban en los anteriores, que realmente quiero ver en *Shenmue III*, como las escenas de los Reinos Combatientes [un período de la historia de China]. Con 10 millones, el área de Choubu recibirá una gran expansión y será como Dobuita y Yokosuka, de modo que tendrás un montón de opciones para explorar y divertirte. Espero que podamos alcanzar esa meta y hacer que sea más abierto.

¿En qué consisten esos elementos de los Reinos combatientes?
Contar muchos detalles destriparía la historia, así que no puedo contestar. Sin embargo, puedo decir que esto incluye estrategias de guerra clásicas, representativas de los Reinos combatientes, que creo que pueden traer una nueva forma de disfrutar de *Shenmue*.

Durante los últimos años, has contactado con diferentes compañías para financiar el juego, pero no pudiste encontrar lo que buscabas. ¿Estuviste cerca de convencer a alguna compañía en algún momento? ¿Ha intentado Sega hacer algo en todos estos años?
Había compañías con las que quería asociarme y trabajar, pero no hubo ni una sola que pudiera satisfacer todas las condiciones necesarias.

Obviamente, *Shenmue* es una saga vinculada a Sega, aunque esta entrega se vaya a hacer al margen de ella. En los dos primeros juegos, la unión más evidente eran las recreativas, como *Hang-On, Space Harrier, OutRun* o *After Burner II*. ¿Tenéis su permiso para incluir otra vez esos juegos o incluso otros nuevos?
No he hablado con Sega sobre el tema. Sin embargo, sí que hemos recibido permiso para usar las capsulas de juguete de *Shenmue I y II*.

> «Hemos recibido permiso de Sega para usar las cápsulas de Shenmue I y II»

En cuanto a la música, ¿usaréis melodías de los dos primeros juegos? Ya sabemos que Ryuji Uichi colaborará, pero... ¿se contará de nuevo con Takenobu Mitsuyoshi, Osamu Murata o Yuzo Koshiro, que también fueron muy importantes en los juegos anteriores?
Sí, lo haremos.

¿Qué podemos esperar del diseño de los personajes? ¿Se mantendrán exactamente las mismas ropas o peinados?
Precisamente, había pensado en cambiar tanto una cosa como la otra.

Sabemos que Ren aparecerá en el juego, pero... ¿veremos a Gui Zhang, Xiuying, Joy, Wong u otros personajes con potencial para viajar a Guilin? ¿U os centraréis sólo en nuevos personajes?
La historia se centrará en nuevos personajes, pero ha habido muchas peticiones





1 Desde que se marchó de Sega y fundó su propio estudio, Yu Suzuki ha estado alejado de los focos. Veremos si se mantiene en forma.

2 Ren Wuying tendrá mucho protagonismo en *Shenmue III*, pues podremos controlarlo. ¿Seguirá tan atraído por el vil metal como en el *II*?

3 Yu Suzuki quiere la carretilla elevadora de vuelta, si bien no sabe aún cómo integrarla en el mundo "rural" por el que nos moveremos.

para traer de vuelta a personajes de *Shenmue I y II*, así que estoy mirando cómo hacer algo con ellos [será posible llamar por teléfono a muchos personajes].

Al margen de Lan Di, Niao Sun será la principal rival de Ryo, como Chai y Dou Niu en los anteriores. ¿Qué nos puedes contar de esta mujer?
Niao Sun ocupa el asiento sur de los cuatro líderes de los Chi You Men. Es una cruel practicante del estilo del "puño-daga de la Mantis".

Una de las características clave será el llamado sistema de entendimiento, que determinará la relación entre Ryo y Shenhua. ¿Cómo de profundo será? ¿Es similar al de juegos de rol como *The Witcher*? Por ejemplo, ¿podremos ser hoscos con Shenhua y hacerla enfadar? ¿O la historia será la misma?
No juego a otros títulos, así que no sabría decirte. Idealmente, los cambios no sólo influirían en las conversaciones, sino también en las misiones y los eventos.

El llamado "sistema de perspectiva de personajes" permitirá jugar en ciertos momentos como Shenhua o Ren. ¿Cómo funciona y qué implica en términos narrativos? ¿Has pensado en más personajes para él?
Sí, estoy sopesando si añadir más. No se trata de un simple sistema para cambiar de personaje, sino que reflejará la personalidad individual de cada uno en sus palabras y sus acciones. El objetivo es que aporte una diversión como no se había visto hasta ahora. El nivel de profundidad con que pueda afectar a la historia dependerá del presupuesto del juego.

Ya que hablamos de narrativa, ¿tienes ya el guión del juego? ¿Cuántos capítulos cubrirá de los once que, a priori, tienes previstos para la saga?
Los escenarios básicos para la saga ya están pensados. Las diferentes entregas de la saga no siguen esos once capítulos de una manera "perfecta". Es decir, quiero plantear los escenarios de los once capítulos con cada entrega, dependiendo de cómo se ajusten mejor.

En términos gráficos, eres una leyenda. De hecho, *Shenmue I y II* son juegos que, incluso hoy en día, se ven increíbles. ¿Qué podemos esperar del tercero? Lo que habéis enseñado por ahora sólo es un prototipo, pero hay gente preocupada por su aspecto.
Especialmente por lo que concierne a la cara de Ryo, no estoy satisfecho de cómo luce ahora mismo. Todavía estamos en la fase de desarrollo, así que podéis esperar mejoras a medida que avancemos. Tenemos una versión actualizada de Ryo, pero tampoco estoy contento con ese modelo, así que continuaremos haciendo mejoras. La personalidad de Ryo no se reflejará sólo con su modelado, sino también con su forma de moverse o sus expresiones faciales.

Los financiadores que hayan aportado más de 100 dólares tendrán derecho a una demo. ¿Cuándo planeáis lanzarla? ¿Cerca del lanzamiento del juego o antes, de cara a pulsar opiniones?
La demo requerirá que muchos de los sistemas básicos funcionen primero, así que se lanzará durante la segunda mitad del proceso de desarrollo. Me gustaría tenerla algo después de que entremos en el año 2017. ■

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

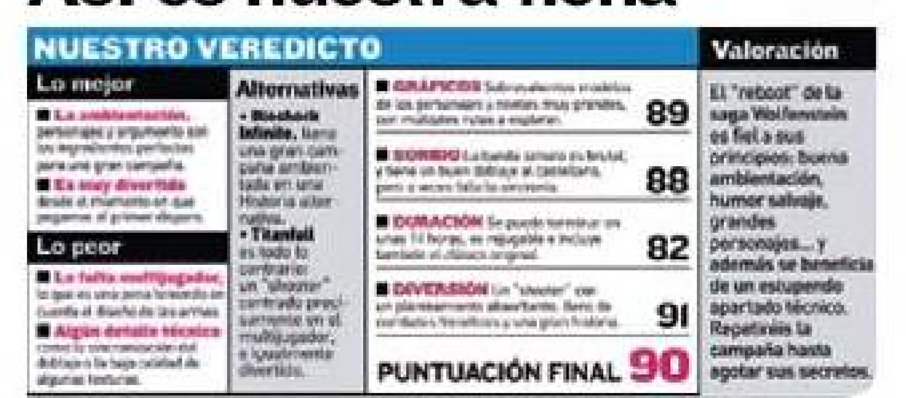
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

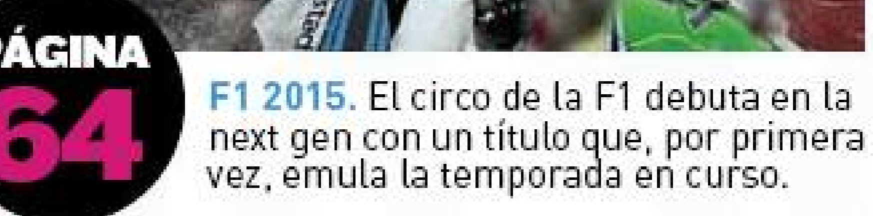
▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 60

GOD OF WAR III REMASTERIZADO. Han pasado 5 años desde su lanzamiento en PS3 y ahora Kratos se estrena en PS4 con su tercera aventura puesta al día, a 1080p y 60 fps.





PÁGINA 64

F1 2015. El circo de la F1 debuta en la next gen con un título que, por primera vez, emula la temporada en curso.



PÁGINA 66

J-STARS VICTORY +. Los héroes y villanos más famosos del manga dirimen sus diferencias... ¡a palos!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas, lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de "Diversión" y "Duración" sí que se miden igual en todas las consolas.

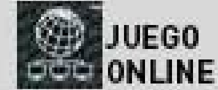
ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM











EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

18 ■ Acción ■ SCEE/Santa Monica Studio ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Grecia, cuna de rescates y remasters

GOD OF WAR III REMASTERIZADO



En 2010, Kratos cerraba su historia de venganza en PS3 con un despliegue técnico sin igual. Ahora revive en PS4 su última aventura... pero esta vez a 1080p y 60 fps.

■ **KRATOS FUE RESPONSABLE DE INICIAR LA MODA** de las remasterizaciones en la pasada generación, cuando Bluepoint adaptó genialmente sus dos primeras aventuras de PS2 a PS3. Este mes repite hazaña con *God of War III,* la que es, cronológicamente hablando, su última aventura. Un título que arrancaba argumentalmente justo donde *God of War II* lo había dejado, con el ascenso de Kratos al monte Olimpo para llevar a cabo su venganza o, lo que es lo mismo, matar a Zeus. Un título que ya en PS3 lucía extraordinariamente bien y cuya remasterización ha sido tildada de innecesaria por las voces más críticas. Tras jugarlo de cabo a rabo ya estamos en posición de daros nuestro veredicto...

➔ **COMO TODAS LAS REMASTERIZACIONES**, *GoW IIIR* no añade nada de contenido nuevo creado para la ocasión, solo incluye el que se lanzó a posteriori en PSN, como diferentes skins (Deimos, armadura de Morfeus, etc.) y un nuevo grupo de desafíos para las espadas del Exilio. En términos de contenido, el resto es idéntico: una aventura con cuatro niveles de dificultad que combina una explosiva y salvaje acción con puzles, plataformas, secretos... y que fácilmente puede dejar una duración de 10-12 horas Eso sí, aunque el contenido es el mismo, la forma en que se presenta no es igual: la resolución ha subido a 1080p y se mueve a 60 frames por segundo (frente a los 720p y 30 frames no constantes de PS3). ¿Esto que quiere decir? Pues que el juego se mueve mucho más fluido (sin caídas ni ralentizaciones en ningún momento) y muestra un mayor





ESTA REMASTERIZACIÓN se mueve a 1080p y 60 fps, lo que se traduce en una acción mucho más fluida y un mayor nivel de detalle.



LOS TROFEOS son los mismos que en PS3, incluido el de conseguir un combo de 1000 golpes... como este.



LA REMASTERIZACIÓN es obra de Wholesale Algorithms. Han hecho un buen trabajo, aunque hay algún bug...

Los regalos de los dioses

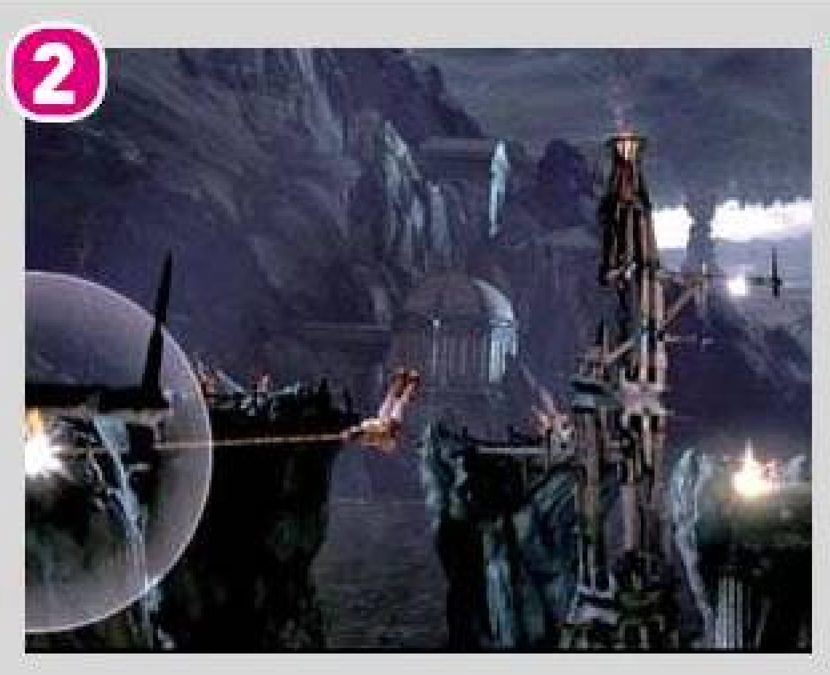
GoW IIIR no toca el sistema de juego del título de 2010... que seguía la estela de sus precursores. Todo sigue intacto, desde el combate al sistema de orbes para recuperar vida, magia o mejorar el "equipo", unas reliquias que vamos arrebatando a los que se cruzan en nuestro camino...



RELIQUIAS. Como este "faro" especial nos revelan cofres puertas ocultas. Otras, como un arco, nos permiten incendiar enemigos y ciertos arbustos.



MAGIA. Cada arma tiene una, que activamos con R2. Esta, por ejemplo, invoca brevemente a unos soldados espartanos que nos protegen con sus lanzas.





ESTE ES EL FIN DE MI VENGANZA

Con esta frase comienza Kratos su última aventura, un festival que sigue apostando por la acción, las plataformas, los puzles...

1. ACCIÓN. Encadena brutales ataques utilizando tus armas y reliquias divinas, sin olvidar los habilidades mágicas...
2. PLATAFORMAS. Trepa por escarpadas paredes, balancéate con tus cadenas... Kratos también tendrá que demostrar su habilidad con el salto.
3. PUZLES. No abundan, pero también tendremos que demostrar ser hábiles con la materia gris para superar algunos desafíos.

nivel de detalle en todos los elementos. Por ejemplo, el modelo de Kratos luce más nítido y detallado, apreciando claramente detalles como los eslabones de las cadenas de sus antebrazos o la sangre y brillo de su hombrera, por no hablar de texturas más detalladas en los entornos, mejores partículas, sombras y luces, efectos visuales...

Es un juego que en PS3 entraba por los ojos y que, aun teniendo 5 años a sus espaldas, sigue resultando impresionante en PS4. En parte porque sigue jugando con la escala como ningún otro juego, y nos hará sentir diminutos, aunque poderosos, en un universo de titanes y otras criaturas enormes... sobre las que Kratos también descarga su ira (sigue siendo un juego salvaje, con escenas muy explícitas de violencia).

→LA ÚNICA NOVEDAD REAL DE ESTA REMASTERIZACIÓN es su modo Foto (y algún que otro sonido que sale del altavoz del Dual Shock 4). Al activarlo y pulsar la parte izquierda del panel táctil del mando, pausamos la acción y podemos hacer zoom, centrarnos en



Kratos

Este atormentado general espartano quiere acabar con Zeus y así poner punto y final a su particular venganza.



Una ración de novedades...

Más allá de que lo primero que entra por los ojos, es decir, la nueva resolución a 1080p y los 60 frames por segundo, *GoW IIIR* también incluye otras novedades, como el contenido adicional que llegó a PS3 tras el lanzamiento o un nuevo modo foto, que nos permite detener la acción, hacer zoom y aplicar filtros, marcos y efectos a nuestras instantáneas...



DESAFÍOS. Los del exilio, que llegaron como DLC, están incluidos en el juego. También vuelve la arena de combate y su editor para crear retos.

MODO FOTO. Detén la acción pulsando el lado izquierdo del panel táctil del mando y ¡al lío! Dale zoom, añade efectos, marcos, ajusta el brillo...

***GOIIIR* JUEGA A MENUDO** con la perspectiva. Se nota en puzles como este, en algunos "fatalities" y otros momentos.



EL MINIJUEGO del sexo, un clásico de la serie, vuelve con Afrodita nada menos, quien luce aún mejor en 1080p...



LA ESPADA DEL OLIMPO permite activar la ira de Kratos, un breve estado que le convierte tan letal como inmune...



LAS ESCENAS DE VÍDEO pre-grabadas como esta, no están a 60 fps y se nota. Tampoco podemos sacar fotos en ellas.

EL GORE alcanzó un nuevo nivel en la saga con esta entrega. Ya lo hemos avisado, pero algunas escenas son bastante explícitas...

una zona de la imagen, añadir más de una docena de cenefas y filtros (y ajustar su brillo e intensidad) para guardar nuestras fotos. Esta opción está siempre disponible, salvo en las escenas de vídeo pre-grabadas (que no en tiempo real), que lucen un pelín peor, no se mueven a 60 fps y parecen no estar Remasterizadas. También siguen presentes algunos problemillas con el volumen de algunas voces en algunos momentos muy puntuales de la aventura (que se escuchan algo más bajo de lo deseado) e incluso nos hemos topado con un par de bugs en la inteligencia artificial (enemigos atascados, por ejemplo) o tener que reiniciar el combate contra el escorpión gigante porque una de sus patas no se destruía.

➔ASÍ LLEGAMOS A LA PREGUNTA DEL MILLÓN: ¿merece la pena esta Remasterización? Pues depende. Si la razón que se esconde tras este lanzamiento es dar la oportunidad de descubrir la serie *God of War* a aquellos que en la generación pasada u anterior tenían Xbox o Wii/Cube, el juego



SENTIRNOS DIMINUTOS en un mundo de criaturas tan enormes como poderosas es algo que *GoWIIIR* hace de maravilla...







■ A *GOWIII REMASTER* SOLO LE FALTAN LAS 2 PRIMERAS AVENTURAS PARA SER PERFECTO ■





INCENTIVOS para rejugar la aventura hay varios: 4 niveles de dificultad, skins y posesiones divinas que activan efectos extra variados.

Ni "dios" va a quedar en pie...

God of War III cierra la historia de venganza de Kratos, que por el camino ha ido dejando un reguero de ilustres fiambres...



HADES. El responsable del inframundo protagoniza un épico y salvaje combate, con distintas fases y un atroz final.



TITANES. Estas enormes criaturas también sufrirán la ira de Kratos, de las más variadas y brutales formas.

se queda "cojo". Hubiera sido más lógico lanzar una colección con los 3 juegos principales y así los nuevos usuarios de PS4 no se perderían nada de la trama. Si, por el contrario, conoces la serie... pues ahí ya si entra en juego el factor "nostalgia" o lo fan que seas. El juego es el mismo, pero luce y se mueve mejor. Si eso es suficiente para ti, no lo dudes y hazte con él, porque sigue siendo una colosal aventura. Para el resto, es probable que el precio les eche para atrás: es un juego de hace 5 años... aunque uno muy bueno que nos ha vuelto a encantar. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Más fluido** y bello. Se nota especialmente en el combate, en el modo foto...
■ **Es una aventura única** en su especie, aún teniendo 5 años de vida a sus espaldas. Si no lo has jugado, deberías...

Lo peor

■ **Algún que otro bug** en la IA o incluso en algún jefe final, escenas sin remasterizar...
■ **El precio** y que no incluya los 2 primeros *GoW* remasterizados. Los "nuevos" en la serie se perderán cosas.

Alternativas

• **Batman Arkham Knight** es otra gran aventura con acción, puzles... aunque en mundo abierto y menos bestia.
• **The Last of Us** también se remasterizó y es otra gran aventura que deberías probar si no la jugaste en PS3...

■ **GRÁFICOS** A 1080p y 60 fps, el juego luce y se mueve mejor, algo que se nota, sobre todo, en los detalles, texturas... **89**

■ **SONIDO** Retiene algunos fallos de volumen en el doblaje castellano, que es tan bueno como los efectos y la BSO. **87**

■ **DURACIÓN** Las 10-12 horas no te las quita nadie. Añade secretos, desafíos... pero lo mejor ya lo habrás visto. **80**

■ **DIVERSIÓN** Si no lo has jugado, es insuperable (añade 10 puntos más). Si ya lo conoces, no encontrarás nada nuevo. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

Valoración

Como con todos los remasters, es complicado dar una valoración que guste a todos. Si no lo jugaste en su día, encontrarás una aventura única en su especie, que ahora incluso luce mejor. Para el resto, dependerá y mucho de lo fan que seas de Kratos.









EL GRAN CIRCO, POR DUPLICADO

Se han incluido tanto la licencia de 2015 como la de 2014, ya que el reglamento apenas ha cambiado:

1. **ESCUDERÍAS.** Son casi las mismas en los dos años, con la excepción de Caterham, que sólo está en 2014. Para tener todos los coches de 2015 con sus diseños y volantes finales, es necesario descargarse un parche, que también añade a Manor, que no viene de serie.
2. **CIRCUITOS.** Hay diecinueve en cada temporada, con un único cambio entre año y año. En 2014, está Hockenheim, mientras que, en 2015, debuta el Autódromo Hermanos Rodríguez, que nos ha cautivado con sus chicanes.
3. **MODOS.** Están Campeonato (con la vertiente Profesional, que elimina las ayudas), Pruebas Contrarreloj y Online. Es el punto más flojo del juego, pues se han perdido los mejores modos de las entregas previas: Mundial cooperativo, Trayectoria, Retos y Cronos de medalla.



LA FÓRMULA 1 se estrena en PS4 y Xbox One con una nueva versión del motor EGO y casi tres meses antes de lo que lo hacía en el último lustro.

Toma de contacto con otro asfalto

F1 2015

La Fórmula 1 da el salto generacional con una entrega que brilla en lo técnico y traquetea en cuanto a modos de juego.

CODEMASTERS LLEVA MÁS DE DOS DÉCADAS en la élite del automovilismo virtual, y ahora da el salto a la nueva generación con su licencia estrella: la de la Fórmula 1. Para la ocasión, ha preparado una nueva versión de su motor EGO y ha adelantado la fecha a julio, en contraste con la ventana de septiembre-octubre que manejaba en PS3-360.

Como es habitual en la compañía británica, el control ofrece un equilibrio soberbio entre arcade y simulación, con numerosas ayudas que permiten decantar la balanza hacia uno u otro lado: control de tracción, ABS, sistema de daños, rebobinado...

Lógicamente, para disfrutar, lo suyo es jugar sin asistencia alguna. Las físicas de los coches están bastante logradas, y nos ha gustado, particularmente, la gestión de los neumáticos, en especial por lo que respecta a las paradas en boxes, pues al salir del garaje se nota que las ruedas están frías y el manejo se resiente hasta que hemos trazado un par de curvas y les hemos dado la temperatura idónea. La IA es muy competente, pues no hace lo típico de quedarse a verlas venir si nos ponemos a serpentear delante de ella, pero en ocasiones se pasa de agresiva y no es raro tener un accidente sin comerlo ni beberlo.

LA RECREACIÓN VISUAL de la Fórmula 1 es magnífica. Casi todos los coches están fielmente reproducidos y el grado de detalle es muy bueno, con especial



Fórmula 1

Por primera vez desde que Codemasters se hizo con tan jugosa licencia, la carátula está copada por fotos reales de los coches y los pilotos.







HAY TRES GRANDES PREMIOS NOCTURNOS: Baréin, Abu Dabi y Singapur. La iluminación artificial está muy lograda.



LAS PARADAS EN BOXES tienen un "bug": los pilotos de cada escudería entran a la vez y se perjudican entre ellos...



LA IA es muy desafiante, con seis niveles de dificultad, aunque tiene altibajos, sobre todo en las rectas: a veces, nos adelanta como si nada; otras, no duda en chocar por detrás.

Igual que verlo por la televisión

La mayor mejoría respecto a entregas anteriores está en el tono televisivo que se ha dado al previo y al final de las carreras. Así, se han recreado las caras de todos los pilotos, a los que vemos en distintas situaciones, y se ha añadido la narración de dos periodistas que cuentan multitud de detalles y datos.



AMBIENTE. Vemos a los pilotos dando entrevistas, poniéndose el casco, charlando con sus ingenieros... Por fin, podemos asistir a la ceremonia del podio.



INGENIERO. Los datos que nos da el ingeniero de pista durante la carrera son más frecuentes y útiles: diferencias de tiempo, advertencias, uso de gasolina...



LA LLUVIA puede ser la mejor que hemos visto nunca en un juego de carreras, con hasta tres grados de intensidad. Afecta notablemente a la conducción, pero lo mejor son los efectos que genera, como el spray de los coches de delante y los surcos que deja cada bólido en el asfalto en tiempo real.

mención para los efectos de lluvia. A eso hay que añadir el aspecto de retransmisión televisiva que se ha dado a los grandes premios, que satisfará a los más entusiastas del Gran Circo. Hay margen de mejora, pero el punto de partida para los próximos años es perfecto.

Todo lo dicho es propio de un juego sobresaliente. No obstante, *F1 2015* tiene un problema considerable en su pírrica oferta de modos de juego, con el agravante de que los mejores contenidos de las anteriores entregas se han escamoteado. Si no fuera por eso, habría subido al podio de primeras.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** es una delicia, como es regla general en casi todo lo que hace Codemasters.
- **El apartado técnico** es excelente, tanto en carrera como en la recreación del ambiente del Gran Circo.

Lo peor

- **El escamoteo** de modos de juego: Trayectoria, Mundial cooperativo, Desafíos, Cronos de medalla... Es muy escueto.
- **Hay algún "bug" menor,** como que los compañeros de equipo paren en boxes a la vez.

Alternativas

- **Project CARS** es, de lejos, el mejor juego de velocidad de PS4 y Xbox One.
- **MotoGP 15** es inferior, pero aprovecha su licencia y tiene más modos.
- **F1 2013** es el Fórmula 1 más completo de los últimos años, pero ya es viejo.

GRÁFICOS El nuevo motor EGO da muchísima potencia, y se agradece el estilo televisivo por el que se ha apostado.	88
SONIDO Motores y chirrido de ruedas cumplen, y los narradores son un fichaje bueno, aunque su tono presenta altibajos.	85
DURACIÓN La cantidad de modos es discreta, y lo peor es que se han eliminado la Trayectoria y el Mundial cooperativo.	60
DIVERSIÓN El control de los coches es fantástico, con un gran rango de ayudas. La IA presenta algún que otro altibajo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

F1 2015 tiene ese toque mágico de Codemasters para la velocidad, con un control y unos gráficos que, pese a debutar en las nuevas consolas, lucen de maravilla. La lástima es que no se haya hecho el mismo esfuerzo para los modos, que son muy flojos.







REINVENTA TU LUCHA

Nuestro sensei nos explica los modos de juego más importantes. También podéis participar en combates libres o en Versus online, pero esto es lo que más os va a atrapar:

1. AVENTURA-J: Hay 4 rutas distintas. Recorremos con el barco enormes mapeados en los que encontrar personajes, reclutar nuevos luchadores o ganar acceso a nuevas áreas. Da para muuuuchas horas de juego.

2. CAMINO DE LA VICTORIA: Una serie de combates predefinidos, en los que puedes elegir la "ruta" en ciertas ocasiones. Viene bien para practicar.

3. ARCADE: Este modo es nuevo en esta versión. La dificultad es algo alta y, de hecho, podemos desbloquear series de combates aún duros.



12 ■ Lucha ■ Bandai-Namco ■ 1-4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 71,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



¿QUIÉN ES MÁS FUERTE entre todos tus héroes de manga? ¡Por fin vas a poder descubrirlo!

"Vatallas" con V de Victoria

J-STARS VICTORY VS +

La gente normal celebra su cumpleaños con tartas o gogós (¿?), pero en Jump prefieren las batallas apocalípticas con todos sus personajes. ¡Y nosotros, encantados!

■ **¡HA TARDADO UN PAR DE AÑOS** en llegar, pero por fin tenemos la recopilación "refinitiva" de todos los mangas de Shonen Jump! Originalmente, *J-Stars Victory* se lanzó en PS3 para celebrar el aniversario de Jump y ahora aterriza en todas las consolas Sony con una edición mejorada. ¿Los cambios? Algunos retoques en el rendimiento de los combates, el nuevo modo Arcade (6 combates de dificultad alta) y, en el caso de PS4, mejoras en las texturas y la presentación gráfica en general.

Los combates son en 3 dimensiones y enfrentan a equipos de 3 luchadores: 2 de esos luchadores están en todo momento en el ring y el tercero solo ejecuta movimientos de apoyo. ¡Y no será por falta de luchadores! Tenemos 39 controlables y 13 de apoyo, provenientes de toda clase de obras, desde Dragon Ball o Naruto hasta rarezas como SKET Dance o Luckyman. Por supuesto, todos usan sus ataques más clásicos, como el Kamehameha o los Meteoros de Pegaso.

→**EL SISTEMA DE CONTROL ES SENCILLO**: hay un botón para golpes débiles, otro para fuertes y otro para ataques especiales. Las combinaciones son fáciles de ejecutar y, de hecho, una de las pegas del juego es que no hay demasiadas.

Por suerte, la dinámica cambia gracias a la Barra de Voltaje: la llenamos a base de golpear, y al estar a tope podemos activar la Ráfaga de Victoria, un estado especial que nos hace más fuertes o resistentes por unos segundos y permite ejecutar ataques definitivos muy es-

Luffy

Es uno de los personajes más conocidos del elenco. ¡Pero hay otros 38 para controlar! Todos se manejan de forma parecida.





ADEMÁS DE BOTONES DE ATAQUE, tenemos otros para fijar objetivo, cubrirnos, saltar, correr o llamar al apoyo.



HAY SECUNDARIOS que solo aparecen en escenas de corte de la Aventura-J. ¡Cuánto tiempo sin verte, Senbei!



LOS GOLPES ESPECIALES no paran de "explotar" durante todo el combate. Algunos son demasiado dañinos respecto a otros.

Revoltijo de pelopinchos

Con décadas de publicaciones a sus espaldas, las páginas de Jump han dado para crear montones de personajes. Muchos son tremendamente populares en occidente, mientras que otros son un misterio...



LOS MÁS POPULARES incluyen a Goku, Vegeta, Freezer, Naruto, Seiya, Arale, Luffy, Bobobo, Kenshin o Kenshiro. La mayoría está disponible casi desde el principio.



ENTRE LOS RAROS entran el flautista Jaguar, Nube el detective demoníaco, la estudiante Chitoge o el extrañísimo Taro. ¡Aprenderás a tomarles cariño!



LOS ESCENARIOS también se basan en entornos muy reconocibles, como la Aldea de la Hoja o Villa Pingüino. Por lo general, son bastante amplios y están llenos de objetos para romper. Ojo, puede que alguno esconda trampas peligrosas...

pectaculares. El combate se gana al rellenar la Barra de Victoria, a base de noquear enemigos.

Cada ronda es un festival de explosiones y objetos desmoronándose, si bien no es tan preciso como otras peleas de manganime y a veces es un poco caótico. Por suerte, la reproducción de los personajes es muy fiel al look que muestran en la tele y todos sus actores de doblaje original han participado. Unid a eso modos muy completos (en especial el Aventura-J) y tendréis un título anticuadete, pero respetuoso con lo que vuelve locos a los más otakus. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La cantidad de secretos** por descubrir y de personajes variopintos que han reunido.
- **El humor** de algunos personajes. ¡Aporrear a los enemigos con Arale es un no

Lo peor

- **Está anticuado** en el apartado técnico. La versión PS4 no aprovecha la plataforma como debería.
- **Es algo caótico** en su desarrollo y no hay un gran catálogo de golpes.

Alternativas

- **Dragon Ball Xenoverse** es más espectacular y también muy variado.
- **Mortal Kombat X** propone un enfoque algo más adulto y mantiene un desarrollo 2D más clásico, pero su diversión es bastante más sólida.

Apartado	Nota
GRÁFICOS Destacan los fieles modelos de los personajes. Los escenarios podrían impactar más...	68
SONIDO Currazo, el traer las voces de todos los seiyuus originales. Eso sí, solo en japonés. La música, adecuada.	78
DURACIÓN El modo Aventura-J es largo y se complementa bien con el online. Hay bastantes secretos por descubrir.	85
DIVERSIÓN Los ataques finales son muy llamativos, si bien la lucha es algo caótica y está falta de variedad.	70
PUNTUACIÓN FINAL	**75**

Valoración

Aunque lo espartano de la presentación decepciona al principio, hay que ver J-Stars como lo que es: un homenaje a todos los otakus que apuesta por la lucha desenfadada. Podría ser mejor, pero cumple.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4-One | THE ELDER SCROLLS ONLINE TAMRIEL UNLIMITED

CON ALGUNOS MESES DE RETRASO con respecto al lanzamiento original en PC, *TESO* llega a PS4 y Xbox One con el subtítulo *Tamriel Unlimited* y la lección bien aprendida: bugs corregidos y supresión del sistema de cuotas mensual obligatorio. Así se disfruta más de este MMORPG que tiene dos partes bien diferenciadas. Por un lado, tenemos una aventura tan extensa, abierta y llena de opciones como en cualquier *TES*, pero con la posibilidad de interactuar y cooperar con otros jugadores para llevar a buen puerto las múltiples "quests". Y por otro, cuando alcancemos el nivel 10, ya podremos acceder a la parte central del mapa, Cyrodiil, donde se los jugadores, agrupados en tres facciones, luchan entre ellos por el dominio del Imperio. La épica banda sonora de Jeremy Soule es la guinda para un MMORPG que disfrutarás más si estás familiarizado con los *TES* y dominas el inglés, ya que no está traducido...

Valoración Toda la grandeza de un *TES* con el gran aliciente añadido del multijugador (cooperativo y PvP). Lástima que llegue en inglés. **85**

PS Vita | LEGO JURASSIC WORLD



LAS CONSOLAS PORTÁTILES tienen una digna versión de *LEGO Jurassic World* ya que, además de incluir las cuatro películas como en las versiones de sobremesa, también ofrecen algo de "mundo abierto", aunque a una escala más reducida. También se han recortado ciertas escenas de vídeo, algunos retos y, sobre todo, el cooperativo en 3DS. Pero por lo demás, se mantiene el asequible y variado desarrollo "made in LEGO" repleto de guiños que encantarán a los fans.

Valoración Las 4 pelís de la franquicia en clave de LEGO caben en tu bolsillo, aunque con "recortes" que le restan puntos. **74**

PS4-PC | FINAL FANTASY XIV ONLINE THE COMPLETE EXPERIENCE



SQUARE ENIX ha relanzado su último MMORPG con motivo de la expansión *Heavensward*. Así *The Complete Experience* incluye tanto el juego completo como esta expansión, para que puedas invertir miles de horas creando objetos, combatiendo y embarcándote en mil y una quest. Un juego para dedicarle horas, siempre y cuando estés dispuesto a pasar por el aro de las cuotas mensuales. Lo bueno, es que ha mejorado mucho desde el lanzamiento...

Valoración Un gran juego de rol masivo online que, con la expansión incluida en el disco, resulta aún más completo. **86**





PS4-One | DEVIL MAY CRY 4 S.E.

CAPCOM HA REMASTERIZADO el último *DMC* desarrollado en Japón ofreciendo, aparte de los ya imprescindibles 1080p y 60fps, novedades como 3 personajes jugables más, que cuentan con sus propias campañas o se reparten los niveles y, al mismo tiempo, modifican de manera profunda nuestra manera de jugar. Eso sí, algunas mecánicas de juego resultan algo obsoletas y responden peor que en el reboot *DmC*, en parte por el sistema de cámaras prefijado, que en zonas de plataformeo juega en nuestra contra. No obstante, entre las novedades y su precio 24,95, es una remasterización bastante recomendable...

Valoración El juego de 2008, puesto a 1080p y 60 fps, aunque mantiene su "arcaica" jugabilidad. Al menos trae novedades... **80**

3DS | 3D STREETS OF RAGE II



EL CLÁSICO BEAT'EM UP de Sega encabeza esta tercera hornada de adaptaciones 3D para 3DS. Como el primero, su efecto de profundidad, aunque logrado, no está entre los mejores de la serie 3D Classics, algo que suple con su portentosa jugabilidad, que sigue funcionando tan bien como hace 2 décadas. Tampoco faltan ajustes y modos nuevos, como uno en el que vamos cambiando de personaje entre los 4 disponibles. Y con multijugador local.

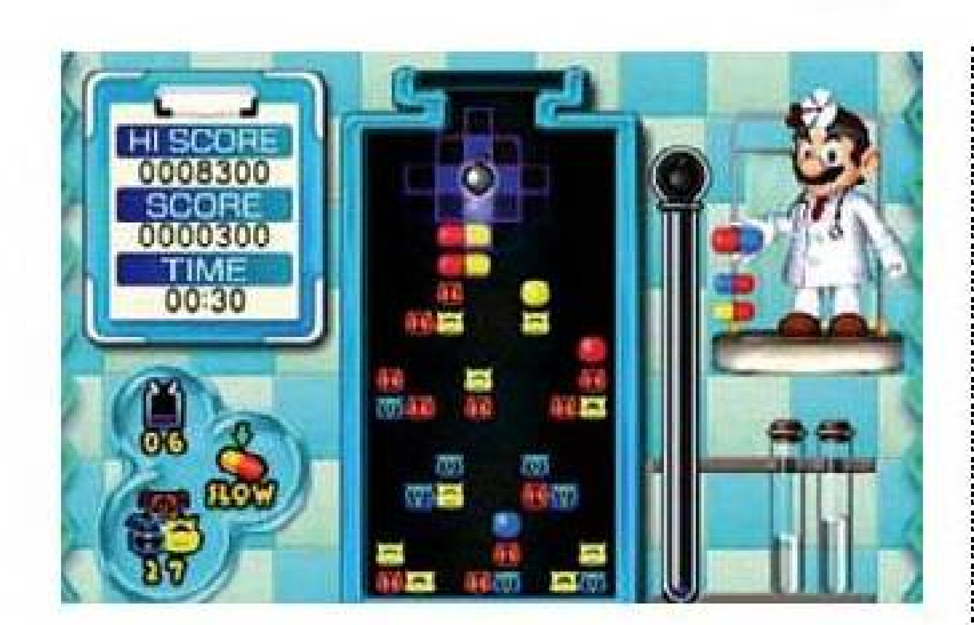
Valoración Por 5 € puedes llevarte un apabullante beat'em up... y además con nuevos modos, ajustes y opciones. Muy divertido. **90**

VITA | HYPER DIMENSION NEPTUNIA RE;BIRTH 3



LA ADAPTACIÓN A VITA de *Neptunia Victory* de PS3 sigue ofreciendo su mezcla de novela visual y RPG de mazmorras con ágiles combates por turnos para volver a llevarnos al mundo de Gamindustri, una parodia de esta industria. Esta adaptación añade nuevas misiones y finales, que amplían aún más sus posibilidades, aunque sigue pecando de los mismos fallos: fondos simples, humor muy "japo"...

Valoración Si eres un loco de los J-RPG, disfrutarás con la tercera entrega de la saga, ampliada y mejorada respecto a PS3. **80**



3DS | DR MARIO: MIRACLE CURE

EL CLÁSICO PUZLE DR. MARIO regresa en formato descargable para 3DS, con un montón de contenido y opciones... aunque el regusto a clásico y su escueta presentación eclipsa sus escasas novedades.

Valoración Si conoces el clásico, ya sabes lo que te espera aquí, con alguna nueva opción... y poco más. **72**



PS4 | RED GODDES: INNER WORLD

LOS ESPAÑOLES YANIM STUDIOS firman una aventura "Metroidvania", con exploración, acción y vuelta atrás para abrir nuevos caminos. Peca de ser simple en algunas áreas, pero entretiene.

Valoración Un título en la línea de *Metroid* que engancha unas 10 horas con su gran historia y jugabilidad. **80**

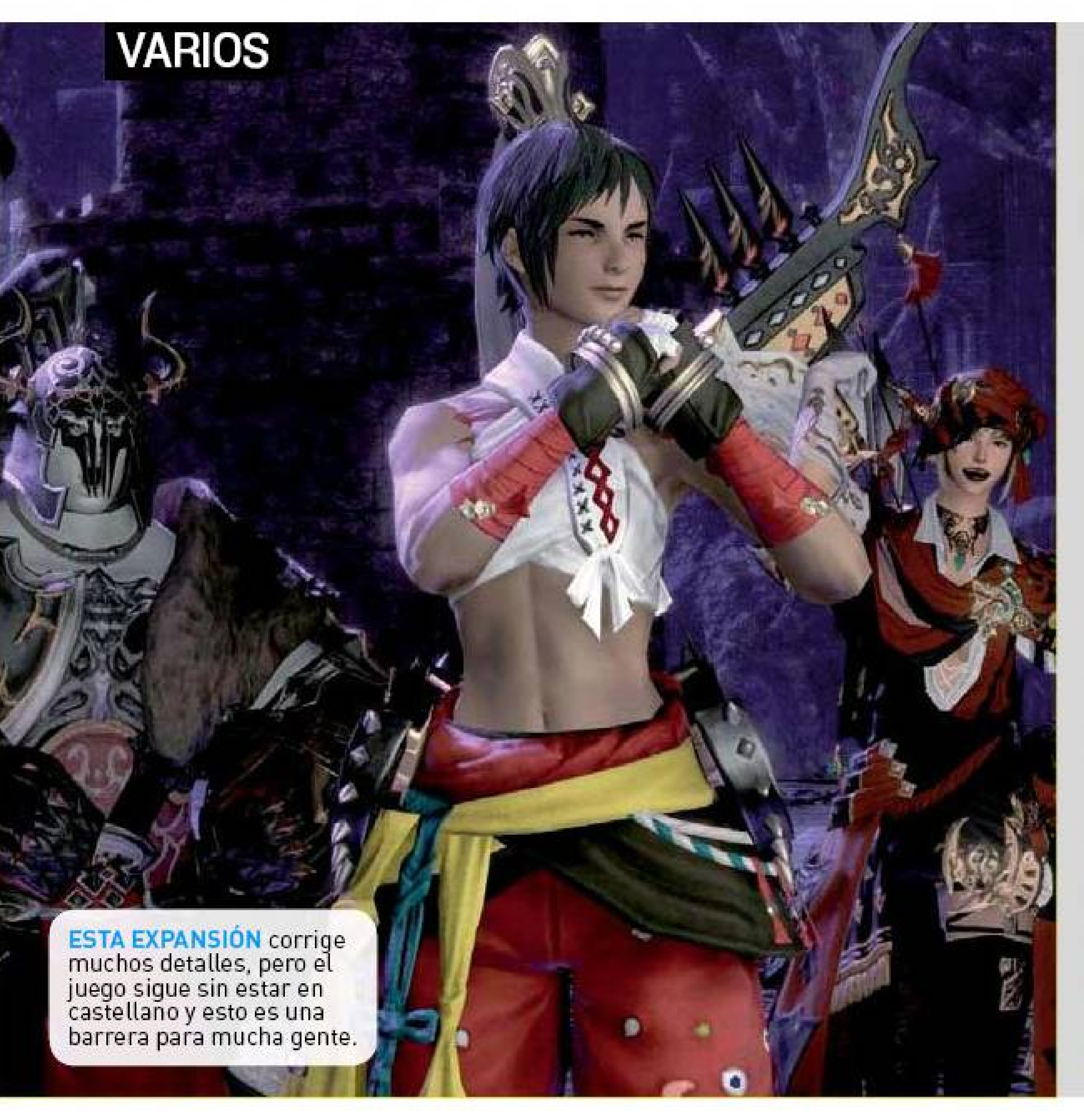


PS4-PS3 | ROCKET LEAGUE

ALGO TAN LOCO como jugar al fútbol con coches es el motor de este arcade descargable. Está muy orientado al multijugador online, donde realmente brilla y divierte, ya que jugando solo resulta bastante limitado y corto de opciones.

Valoración Otro gran arcade que se suma al catálogo de PSN, muy disfrutable jugando en compañía. **83**

VARIOS



ESTA EXPANSIÓN corrige muchos detalles, pero el juego sigue sin estar en castellano y esto es una barrera para mucha gente.

FINAL FANTASY XIV
PS4-PS3-PC | Consola **44,95 €** - PC **34,95 €**

Heavensward

ACTUALIZACIONES de diversa índole han ido llegando al MMORPG de moda, aunque ha sido ahora cuando su expansión "de verdad" se ha publicado. La historia principal continúa con un tono más oscuro y el nivel máximo ha subido hasta 60, aunque quizá la novedad más importante radica en las monturas aladas (lo que hace ganar en verticalidad a las zonas que visitamos, de por sí más amplias) y el añadido de tres clases y una raza jugables. Globalmente podemos decir que es una gran adición al título principal, aunque exige haber jugado bastante a este para disfrutarla. Y no nos olvidamos del precio, que es elevado.

VALORACIÓN ★★★★☆



VEHÍCULOS



RESOGUN
PS4
Precio: 3,99 €

Naves Wipeout

DEDICADO AL GRUPO más "nerd" y mayorcito de los jugadores, este set de cinco naves de la mítica serie *Wipeout* no es barato pero entra en el pase de temporada. Volver a ver las Auricom, Piranha y compañía en marcha es una tentación muy grande...

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GRAN TURISMO 6
PS3 | Gratis

Actualización 1.20

LOS UPDATES sin coste que siguen cayendo sobre el buque insignia de la velocidad en PS3 son de agradecer, más aún si tenemos en cuenta que se lanzó hace año y medio. El circuito Goodwood Hillclimb se ha actualizado, los SRT Tomahawk y otros coches están disponibles y también se han añadido detalles menores.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



GRAND THEFT AUTO V
PS4-One-PS3-360-PC | Gratis

Dinero sucio 2

SÓLO UN MES ha tardado en llegar la segunda parte del DLC del verano para *GTA V*. Nuevamente el dinero malgastado es el alma de los contenidos y coches, ropa y otros elementos engrosan el plantel del juego. También aparece la emisora The Lab en consolas (hasta ahora exclusiva de PC), y todo a cambio de nada.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



MOTOGP 15
PS4-One-PS3-360-PC | 12,99 € - 862 MB

4-Stroke

UN DESCARGABLE que añade una nueva categoría al juego oficial del mundial, más dieciocho retos y veinte pilotos que corrieron con las MotoGP de hace diez años, no está nada mal. Lo que sí es poco aceptable es un precio así y que se publique el día que el juego se pone a la venta, lo que lo hace caro y muy inoportuno.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

VARIOS



LEGO JURASSIC WORLD
PS4-One-PS3-360-PC | 0,99 - 1,99 €

DLC variado

EL NUEVO JUEGO de las piezas basado en Jurassic World, como no podía ser de otra manera, nos irá trayendo contenido en los próximos meses. Aunque lo cierto es que no ha empezado bien, porque han llegado tres packs simples de vehículos y personajes que parecen baratos, pero con escasos interés y "chicha".

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



DECEPTION IV: THE NIGHTMARE PRINCESS

Siendo el primer Deception que se edita en PS4, la demo que ha llegado bien merece la pena ser jugada para probar la propuesta de este curioso, divertido y "sádico" título. El tutorial, los dos primeros capítulos del modo historia y doce quests dan forma a su contenido, el cual abarca una hora de juego que no está nada mal.

FULLBLOX

La entretenida y notable cuarta entrega de la saga Pushmo aterrizó hace poco en 3DS. Ya que los primeros siete niveles funcionan a modo de prueba y son gratuitos, no está de más que los catéis y luego decidáis si queréis comprar el resto.



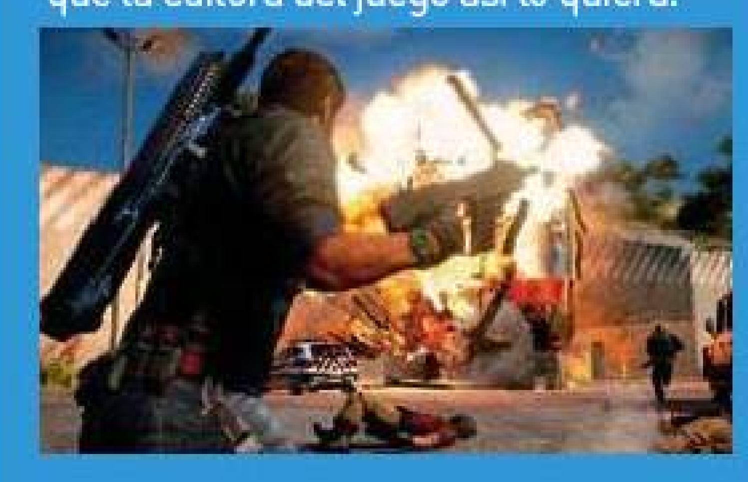
FINAL FANTASY XV 2.0

La demo del esperado juego de Square Enix se ha actualizado con un parche de más de tres gigas. Merece la pena volver a probarla porque en muchos aspectos parece una versión nueva, con ataques, movimientos y misiones adicionales.

NOTICIAS

MUY INTERESANTE

Tras confirmarse los mods en las versiones para consola de *Fallout 4* (al 100% en One y casi seguro en PS4), ahora es *Just Cause 3* el que se podría imitarlo. Y cambiando de tercio, se ha confirmado que los DLCs de 360 serán retrocompatibles con One, siempre que la editora del juego así lo quiera.



DESDE EL ESPACIO

Destiny recibirá su expansión (llamada El Rey de los Poseídos) el 15 de septiembre a un precio de 20 euros, mientras que *Star Wars: The Old Republic* tendrá la suya (de nombre Knights of the Fallen Empire) el 27 de octubre y sin coste alguno para los suscriptores.

A BUENAS HORAS...

Driveclub, tras un retraso de ocho meses, ya tiene su versión para los suscriptores de PS Plus. Y el mismo tiempo ha tardado Bethesda en liberar una actualización (recordemos que en PC es una opción) para jugar a *The Evil Within* en consola sin bandas negras.

MULTIMEDIA



THE LAST GUARDIAN

El reciente E3 ha traído muchas cositas frikis, como el remake de *Final Fantasy VII* o la tercera entrega de *Shenmue*, aunque la reaparición de *The Last Guardian* ha sido la más emocionante.



UNCHARTED 4

Tras el tráiler mostrado en Los Ángeles, la versión extendida que nos mostraron a puerta cerrada se ha hecho pública. En resumen, añade más metraje a lo visto y sigue dejándonos con la boca abierta.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Otro de los vídeos destacados del E3 nos traía el debut de la jugabilidad del regreso de Adam Jensen. Media hora de infiltración, conversaciones y acción evolucionadas sobre *Human Revolution*.



STAR WARS BATTLEFRONT

Para los no aficionados a la saga de Lucas lo que se enseñó en la feria pudo resultar irrelevante, pero los fans esperan con ansia a noviembre para disfrutarlo. Su acabado técnico echa humo...

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



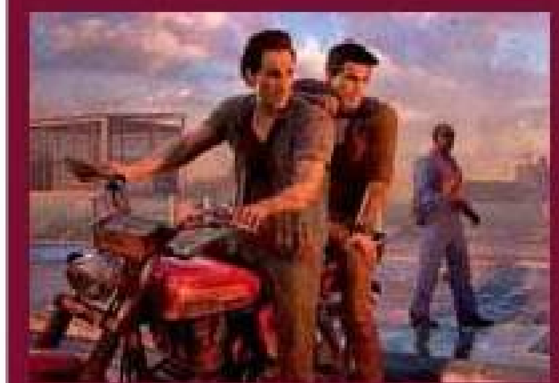
Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	→	1	2
2	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
3	Bloodborne	PS4	→	3	4
4	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	→	4	7
5	Battlefield 4	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
6	The Last of Us	PS4 - PS3	↑	9	2
7	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
8	Tomb Raider	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
9	The Order 1886	PS4	R	-	1
10	Metal Gear Solid	PSOne - Gamecube	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

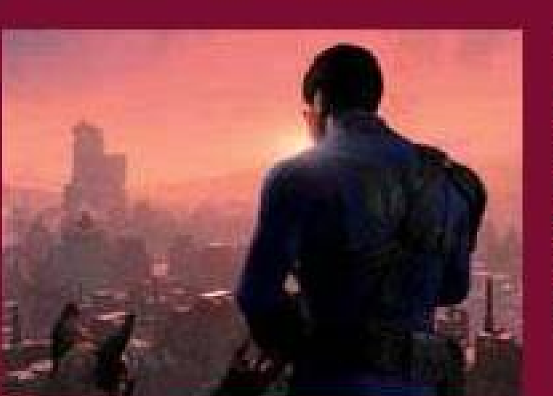
! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**



LOS MÁS ESPERADOS



1 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
La próxima aventura de Naughty Dog promete dejar a todos los poseedores de una PS4 con la boca abierta.
FECHA: PRIMAVERA DE 2016



2 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC
Uno de los juegos más esperados de los últimos años hará su desembarco nuclear en pocos meses, sólo para la nueva generación.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE



3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PC - PS3 - 360
Quienes lo han probado ya dicen que lo nuevo de Kojima tiene todas las papeletas para ser el mejor juego de 2015.
FECHA: 1 DE SEPTIEMBRE



4 Kingdom Hearts III
PS4 - Xbox One
Square Enix sigue sin dejar claro cuándo volveremos a ver a Sora, Donald y Goofy. ¿Será el próximo año?
FECHA: 2016-2017



5 Star Wars: Battlefront
PS4 - Xbox One - PC
Tras un largo desarrollo, DICE lanzará, por fin, su particular visión de la trilogía original de *La Guerra de las Galaxias*.
FECHA: 17 DE NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... BATMAN ARKHAM KNIGHT

La valoración de Hobby Consolas (nº 288) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Batman pisa muy fuerte
Aarón López

"De los mejores juegos de los últimos años. Concluye la saga con un final que es inmejorable, puzles muy intuitivos, un control mejorado al máximo...".

NOTA **99**



Final perfecto para la saga
Pablo Recio

"Lleva los elementos de las anteriores entregas a su máximo nivel, no sin añadir mejoras. Destaca, sobre todo, la recreación del universo de Batman".

NOTA **98**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**The Witcher 3: Wild Hunt** PS4 - Xbox One - PC	93	95/100 "Es todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos"	37/40 No disponible	9,3/10 "Sus personajes y sus mecánicas lo elevan en el género del RPG"	9,75/10 "Se destaca por su guión, su variedad y sus decisiones"	10/10 "Un titán entre gigantes, de los mejores RPG de la historia"	8/10 "Como si fuera un libro, sientes tristeza al llegar al final"
2	**Dark Souls II: Scholar of...** PS4 - One - PC - PS3 - 360	90	88/100 "Sigue siendo una experiencia absolutamente genial"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	9/10 "Es difícil resistirse a uno de los mejores juegos de 2014"	9/10 "Cada victoria te hace sentir exultante en este juego"	9/10 "Pese a algunos fallos, es un juego imprescindible"
3	**Batman Arkham Knight** PS4 - Xbox One	87	95/100 "Rocksteady se despide de Batman como lo hacen los grandes"	37/40 No disponible	9,2/10 "Un juego impresionante en casi todos los niveles"	9,5/10 "Una de las historias de Batman que más hemos disfrutado"	7/10 "Trata de justificar la presencia del Batmóvil continuamente"	8/10 "No es perfecto, pero a Batman no hay que subestimarlo"
4	**God of War III Remasterizado** PS4	86	85/100 "Una experiencia que sigue siendo única en su especie"	-/40 No disponible	8,8/10 "La actualización es sólo visual, pero la acción es genial"	9/10 "El núcleo sigue siendo increíble, aunque apenas hay cambios"	8/10 "Que se mantenga tan fresco es una hazaña digna de dioses"	-/10 No disponible
5	**Project CARS** PS4 - Xbox One - PC	85	93/100 "Su pasión por el automovilismo lo aúpa a lo alto del podio"	-/40 No disponible	8,9/10 "Profundo y exigente, pero, a la vez, resulta muy accesible"	8,5/10 "Pone su marca en un género en el que es difícil diferenciarse"	8/10 "Se apoya en la fantasía de aprender a hacer algo difícil"	8/10 "El simulador más completo de los últimos años en consolas"
6	**Splatoon** Wii U	84	90/100 "La experiencia online más fluida, frenética y divertida de Nintendo"	36/40 No disponible	7,9/10 "Es fresco y original, pero necesita más modos y contenidos"	7,75/10 "Denota que Nintendo aún puede soñar experiencias nuevas"	8/10 "Un maravilloso juego, lleno de ideas innovadoras"	9/10 "Se aleja de los arquetipos de Nintendo... pero está a su altura"
7	**Mortal Kombat X** PS4 - Xbox One - PC	79	90/100 "Invita a jugar sin descanso, tanto en solitario como online"	-/40 No disponible	8,4/10 "Su estilo de combate es el rey, y el conjunto es muy profundo"	9,25/10 "Uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años"	8/10 "Su hincapié en la violencia no perjudica en nada a los combates"	5/10 "Presenta problemas y una pobre ejecución de ideas"
8	**Devil May Cry 4 SE** PS4 - Xbox One	75	80/100 "Una interesante remasterización, pero con defectos"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	8,5/10 "El combate sigue siendo genial, aunque está algo anticuado"	6/10 "Sus repetitivas raíces no se pueden lavar tan fácilmente"	-/10 No disponible
9	**Yoshi's Woolly World** Wii U	74	92/100 "Es uno de los plataformas más bonitos de la historia"	34/40 No disponible	7,4/10 "Un plataformas bonito, pero con pocos niveles de calidad"	-/10 No disponible	6/10 "Es muy básico y, visualmente, no impresionará a todos"	6/10 "Hace cosas bien, pero esos momentos son la excepción"
10	**LEGO Jurassic World** Todas	69	80/100 "Si te gusta la saga, lo disfrutarás, pero la fórmula está agotada"	-/40 No disponible	7,6/10 "Tiene buenos puzles y combates, aunque con cosas molestas"	6/10 "Te hace sonreír con su nostalgia, pero no es muy divertido"	6/10 "Un viaje de nostalgia, pero no tardarás en querer irte de allí"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

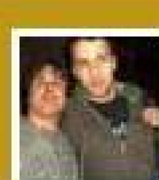


De Nolan a Arkham

Andrés Macho

"El fin de la historia de Batman se envuelve en una trama que reúne momentos impactantes del superhéroe, y el Batmóvil es un sueño hecho realidad".

NOTA **97**

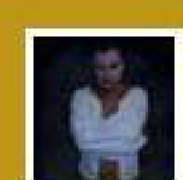


Hace honor a su eslogan

Fede Ramone

"La historia es buena, igual que los gráficos, y la jugabilidad está muy refinada. Logra hacerte sentir en los zapatos de Bruce Wayne o, mejor, el hombre murciélago".

NOTA **95**



Es el mejor de la saga

Manu Magia

"Es una despedida por todo lo alto. Mantiene las bases, pero tiene novedades, como el Batmóvil, una duración enorme y un doblaje de quitarse el sombrero".

NOTA **92**



Abusa del Batmóvil

Alfonso Traphero

"Es un broche de oro a la trilogía, pero no llega al nivel de la segunda parte. El Batmóvil está bien, tanto por diseño como por manejo, pero se utiliza demasiado".

NOTA **80**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

GOD OF WAR III REMASTERIZADO

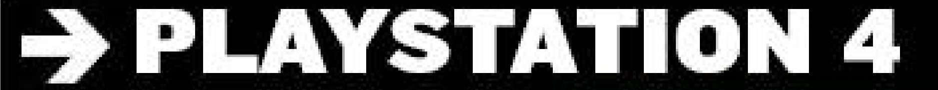


LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4





El juego del mes

GOD OF WAR III REMASTERIZADO

La venganza final de Kratos contra el Olimpo llega a PS4 en una versión mejorada.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3	95	69,95 €
2	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
3	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
4	GTA V	94	72,50 €
5	Destiny	94	72,95 €
6	Bloodborne	93	69,95 €
7	Project CARS	93	71,99 €
8	Sombras de Mordor	92	69,95 €
9	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
10	Far Cry 4	92	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

F1 2015

Codemasters ha hecho su debut en las nuevas consolas con un buen título, pero escueto en su oferta de modos.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Witcher 3	95	71,99 €
2	Batman Ark. Knight	95	69,99 €
3	Forza Horizon 2	95	64,95 €
4	GTA V	94	72,50 €
5	Destiny	94	72,95 €
6	Project CARS	93	71,99 €
7	Sombras de Mordor	92	69,95 €
8	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
9	Far Cry 4	92	69,95 €
10	Ori and the Blind Forest	92	19,99 €

PLAYSTATION 3





El juego del mes

GTA V

El "sandbox" de Rockstart sigue siendo uno de los mejores títulos que se pueden disfrutar en PS3.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

SHENMUE II

Salió para la primera Xbox, pero, gracias a la retrocompatibilidad, se puede disfrutar de esta joya en una Xbox 360.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS





El juego del mes

SUPER SMASH BROS

3DS está algo parada, así que es el momento para echar mano de su gran fondo de armario.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA





El juego del mes

J-STARS VICTORY VS+

Los "crossovers" entre diversas sagas se llevan mucho en la lucha, y este juego lo deja muy claro.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

DK COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Este plataformas 2D de Retro Studios es el mejor de los muchos que hay en Wii U.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
9	Mario Kart 8	91	59,95 €
10	Splatoon	90	39,95 €

PC





El juego del mes

THE WITCHER 3: WILD HUNT

La última aventura de Geralt de Rivia goza de una narrativa con la que casi nadie rivaliza.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 3	95	61,99 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

la trayectoria de Yu Suzuki

Como máximo responsable de AM2, uno de los estudios más míticos de Sega, este creativo japonés marcó numerosos hitos en la historia del videojuego.



Dreamcast - Xbox Descatalogado

1 SHENMUE I & II

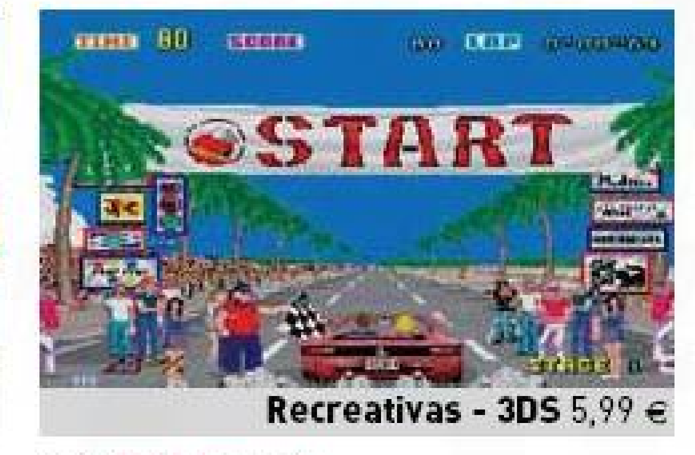
Yu Suzuki fue un pionero con muchos de sus proyectos, y nadie duda de que su obra cumbre fue *Shenmue*, una saga que iba a ver la luz en Saturn y se acabó trasladando a Dreamcast, en lo que, en su día, supuso el desarrollo más caro de la historia. La primera entrega marcó un hito con su perfecta mezcla de mecánicas (exploración en mundo abierto, conversaciones, lucha, QTE, minijuegos), y la segunda llevó la fórmula a un nuevo nivel, con escenarios aún más grandes y la resolución de ciertos problemas, como las esperas de tiempo para que se produjeran algunos acontecimientos.



Recreativas - Saturn Descatalogado

2 VIRTUA FIGHTER

Si *Street Fighter* marcó tendencia en la lucha en 2D, el juego de Akira, Jacky, Lau, Wolf y compañía fue pionero en el uso de elementos poligonales y el movimiento en entornos tridimensionales.



Recreativas - 3DS 5,99 €

3 OUTRUN

Sega siempre concedió mucha importancia al género de la velocidad arcade, con increíbles muebles. Hay pocos juegos más legendarios que éste, en el que conducíamos un Ferrari Testarossa.



Recreativas - Megadrive - 3DS 5,99 €

4 SUPER HANG-ON

Esta saga de motos ofrecía un planteamiento similar al de *OutRun*, pero sin bifurcaciones al final de cada sección. Gestionar el turbo sin chocarse contra otros pilotos o contra las vallas tenía su intríngulis.



Recreativas - 3DS 5,99 €

5 SPACE HARRIER

Antes de que la potencia de las recreativas o las consolas permitieran el 3D "verdadero", existió la técnica del "sprite-scaling", que Suzuki supo aprovechar como nadie para juegos de disparos y de conducción.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

#	Juego	Plataforma
1	The Witcher 3	PS4
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Batman Arkham K.	PS4
4	Mario Kart 8	Wii U
5	Bloodborne	PS4
6	Splatoon	Wii U
7	RE Revelations 2	One
8	Mortal Kombat X	One
9	Dragon Age Inquisit.	One
10	Zelda: Majora's Mask	3DS



Alberto Lloret

#	Juego	Plataforma
1	Batman Arkham K.	PS4
2	The Witcher 3	PS4
3	Bloodborne	PS4
4	Project CARS	PS4
5	Mortal Kombat X	PS4
6	Yoshi's Woolly W.	Wii U
7	Dying Light	PS4
8	God of War III Rem.	PS4
9	3D Streets of Rage 2	3DS
10	MGS Peace Walker	PSP



David Martínez

#	Juego	Plataforma
1	The Witcher 3	PS4
2	Batman Arkham K.	PS4
3	GTA V	PS4
4	Bloodborne	PS4
5	Destiny	PS4
6	Call of Duty AW	PS4
7	Titanfall	One
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Minecraft	PS4
10	Fallout Shelter	iOS

Daniel Quesada

#	Juego	Plataforma
1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	The Witcher 3	PS4
7	Mortal Kombat X	PS4
8	The Evil Within	One
9	Yoshi's Woolly W.	Wii U
10	J-Stars Victory VS+	PS4

#	Juego	Plataformas
1	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC
2	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC
3	Bloodborne	PS4
4	Mortal Kombat X	PS4 - Xbox One - PC
5	Mario Kart 8	Wii U

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

CELEBRAMOS LOS 20 AÑOS DEL "GRAN FRACASO" DE NINTENDO

VIRTUAL BOY

Desde que el hombre empezó a experimentar con los videojuegos hace ya más de 50 años, uno de los sueños recurrentes siempre ha sido crear experiencias que envuelvan al jugador y lo transporten a mundos virtuales en 3D. Así, en los 90 asistimos al auge de la realidad virtual, con la llegada de las primeras recreativas que explotaban esta idea.

Nintendo, una vez más, fue pionera a la hora de intentar captar este concepto envolvente y trasladarlo a un dispositivo compacto diseñado para el uso doméstico que, aunque lejos de crear la sensación de inmersión en un mundo tridimensional, sí conseguía crear un efecto 3D de profundidad en los juegos. En su gestación, bajo el nombre en clave VR-32, confluyeron varios factores. El primero y más importante fue el acercamiento a Nintendo de Reflection Technologies, quienes habían desarrollado una nueva tecnología para mostrar imágenes. Gumpei Yokoi, el genio visionario de Nintendo y cabeza del equipo de ingenieros más importante de la casa (conocido como Research & Development 1 o R&D1) vio el potencial de aplicar a los videojuegos este nuevo sistema, que giraba en torno a la idea de utilizar dos pantallas, cada una ofreciendo imágenes ligeramente distintas, para generar un efecto 3D. Unas imágenes que, en cada ojo, eran generadas por una hilera de 224 leds verticales, una lente y un sistema de espejos que giraba 50 veces por segundo.



¿EL PINCHAZO DE UN GENIO EXCEPCIONAL?

GUNPEI YOKOI fue el padre de muchos éxitos de Nintendo (Game & Watch, GameBoy...). Pero la "vergüenza" del fracaso de Virtual Boy le hizo salir de Nintendo sin su merecida gloria...

→ **EN 1992 NINTENDO FIRMA EN EXCLUSIVA** un acuerdo con Reflection Technologies para explotar esta tecnología aplicada a los videojuegos y así, R&D1 comenzó a sentar las bases de lo que acabaría

El 21 de julio de 1995, Nintendo lanzó Virtual Boy en Japón, para muchos su mayor fracaso. Entre las razones de su batacazo están los mareos y el dolor de cabeza que provocaba, aunque no por ello deja de ser una máquina tan interesante como adelantada a su tiempo.

siendo Virtual Boy. Desde el primer momento se desecharon las tecnologías de seguimiento y posicionamiento en las 3D, por lo que el visor no tenía por qué sujetarse a la cabeza y podía descansar sobre un soporte. También se tomó la decisión de utilizar un procesador de 32 bits, el NEC810, parecido al que usarían las nuevas consolas PlayStation y Saturn, pero con un pequeño matiz: aquí, ese descomunal poder tecnológico -para la época- se tendría que "dividir" para crear dos imágenes distintas, una para cada ojo, por lo que los juegos no llegarían nunca al nivel de lo que veríamos en PlayStation o Saturn.

Parte de estas decisiones fueron llegando a la prensa nipona, que caldeó el ambiente con la nueva VR-32. Además, el mero hecho de venir apadrinada por Gumpei Yokoi, el padre de GameBoy, hizo que muchos esperaran a la sucesora de la exitosa portátil.

PROTOTIPOS Y RAREZAS

El primer prototipo de Virtual Boy se mostró en 1994, en la feria Shoshinkai (o Nintendo Space World) y lo hizo con un modelo ligeramente distinto (en colores azul y rojo, con logos distintos e incluso un mando con un conector PS/2). Aparte, los fans del sistema han creado desde muebles al estilo recreativa a sistemas de sujeción todo en uno...



LA CONSOLA AL DETALLE

CONTROLES DE IMAGEN

Estas piezas, un selector y un dial permiten modificar la disposición del sistema de espejos que crea el efecto 3D. Así, puedes modificar la profundidad del efecto y ajustarlo a tus ojos, si eres miope, hipermétrope...

LENTES

Cada ojo recibe una imagen distinta para generar el efecto 3D. En el visor también están el control de volumen, la entrada de los cascos y el pad, la ranura de los cartuchos...

STAND

Estas patas metálicas, que parecen un poco endebles, están coronadas por una pinza de sujeción que además controla la inclinación del visor. Su botón permite soltar el visor fácilmente.

EL MANDO

Tiene dos crucetas para controlar el movimiento en las 3D (si el juego lo requiere), botones A, B, start y Select. Y compartimento para pilas. ¿No sentís en él la idea para el pad de Nintendo 64?

HAY VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Virtual Boy tuvo pocos juegos, pero sus fans lo han arreglado rescatando prototipos, juegos no lanzados o creando nuevos.



BALLFACE. Un prototipo del juego de Bulletproof Soft (terminado al 80%) fue comprado por miles de dólares, completado y lanzado en cartucho.



STREET FIGHTER II. Se trata solo de una demo, que adaptó parte del juego de Super Nintendo. Sobra decir que se mueve de lujo en Virtual Boy...



SNATCHER. La genial aventura de Hideo Kojima es otro de los proyectos que están siendo adaptados al visor de Nintendo. Veremos si lo terminan.

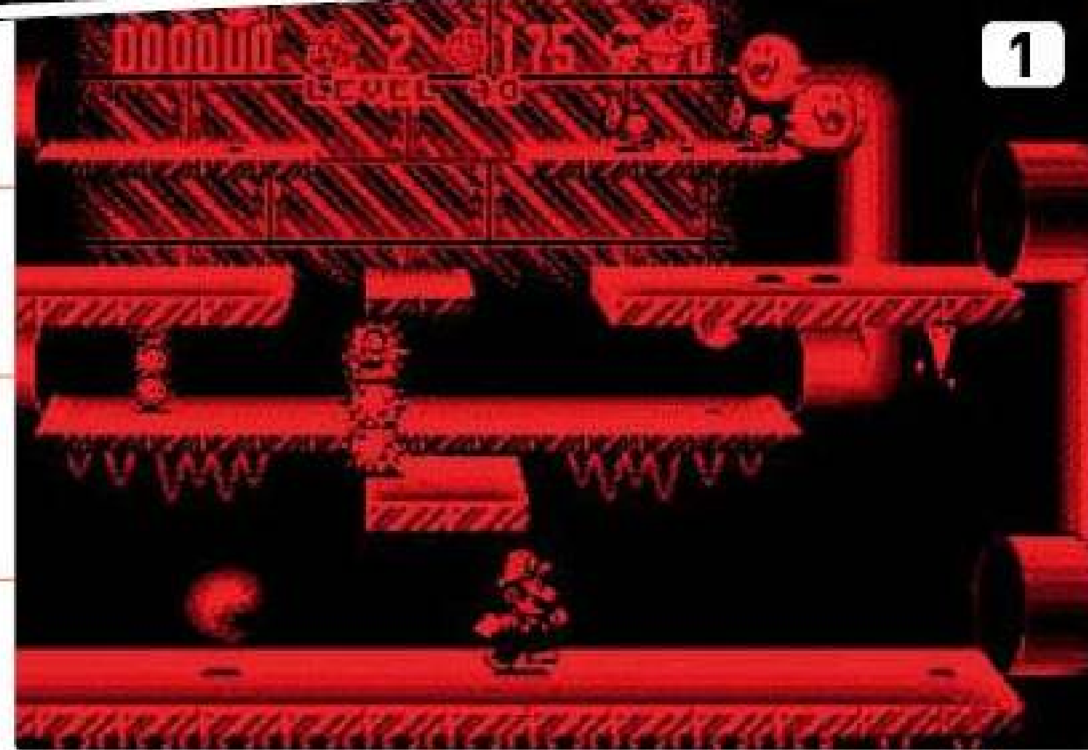
Pero no fue así. En noviembre de 1994, Virtual Boy se mostró por primera vez en el desaparecido Shoshinkai (también conocido como Nintendo Space World), un evento para mostrar las novedades de Nintendo. Tras este primer contacto, muchos periodistas entraron en "shock" y las críticas hacia el sistema no se hicieron esperar, concentrándose en torno a varios aspectos. El primero fue que parte de la prensa se esperaba una máquina capaz de rivalizar con PlayStation y Saturn, pero encontraron una continuación de lo visto en GameBoy. De hecho, es curioso que fuera un dispositivo orientado a las 3D, pero que no contara con hardware dedicado a las 3D. Y no solo eso: la paleta de colores estaba limitada a solo dos (rojo y negro). La elección del rojo se debió a dos razones muy sencillas: el precio de los leds de los demás colores era demasiado alto y, además, el rojo era el más eficiente desde el punto de vista de consumo energético. Por si todo esto fuera poco, esta "inocente" decisión trajo de la mano otros problemas asociados: dolores de cabeza, mareos, mal cuerpo e incluso en algunos casos, forzar los ojos hacia el estrabismo. En algunos casos, estos problemas surgieron porque el visor no estaba bien ajustado, pero aún con todo, Gumpei Yokoi sabía que el hardware necesitaba más tiempo para terminar de pulir algunas aristas. Nintendo se lo denegó: era hora de empezar a recuperar la enorme inversión realizada.

LAS BAJÍSIMAS VENTAS DE VIRTUAL BOY LA SACARON DEL MERCADO CON APENAS DOCE MESES DE VIDA.

→HIROSHI YAMAUCHI, EL MÁXIMO JEFE DE NINTENDO, no escuchó a Yokoi e hizo oídos sordos ante estas primeras críticas. No contendo con eso, vaticinó que, solo en Japón, se venderían 3 millones de Virtual Boy y 14 millones de cartuchos antes de

TODOS LOS JUEGOS DE VIRTUAL BOY

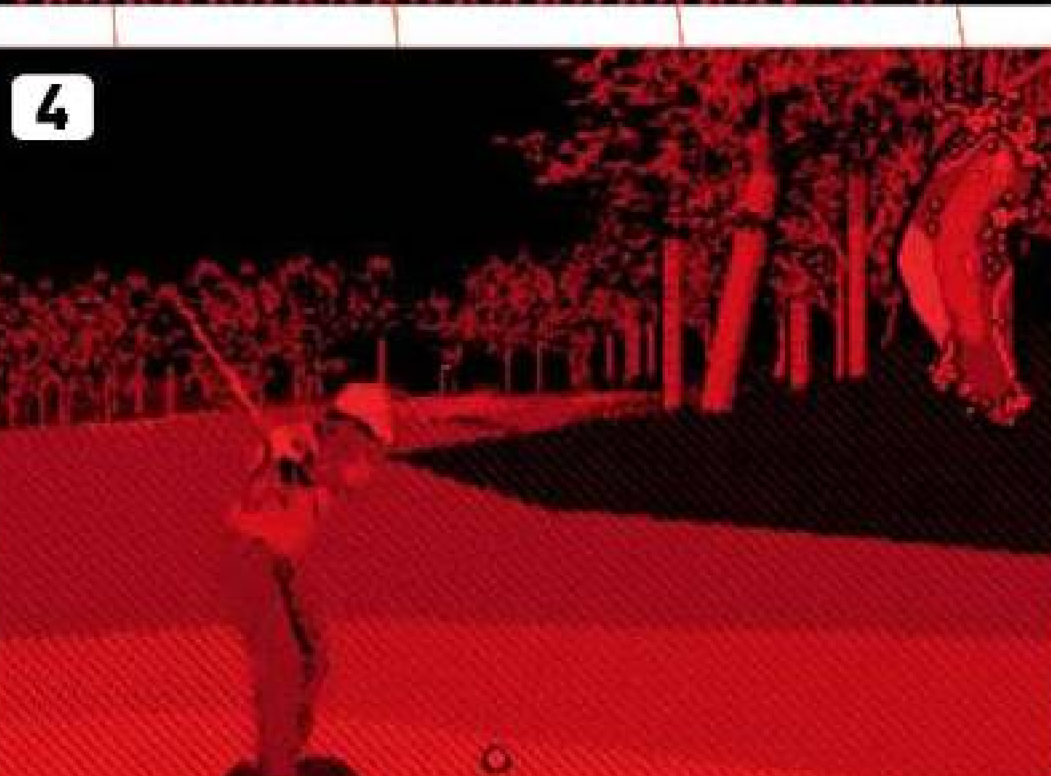
La breve vida del sistema se tradujo en un catálogo realmente reducido, compuesto por 22 títulos (solo 14 salieron en EE.UU. y 19 en Japón). Aquí los tienes todos juntitos, pero si te quieres hacer con ellos, prepara la cartera...


1



2


3


4



5



6

1 MARIO CLASH. El primer juego 3-D de Mario es una adaptación del *Mario Bros.* original. Salió en 1995, en Japón y EE.UU.

2 NESTER FUNKY BOWLING. Juego de bolos al uso, desarrollado por Saffire Corp. Salió solo en EE.UU.

3 GALACTIC PINBALL. Un pinball que cambia la bola por un disco, y que ofrece 4 mesas. Es obra de Intelligent Systems.

4 GOLF. *T&E Golf* en Japón. Ofrece un circuito ficticio con 18 hoyos y su control tiene en cuenta el viento, la postura, la fuerza...

5 JACK BROS. El primer spin-off de *Shin Megami Tensei* traducido al inglés. Es un juego de acción. La versión USA está cotizada.

6 SPACE SQUASH. Un juego en la línea de Pong, pero en las 3D y pudiendo rebotar la bola en las paredes y techo. Divertido y con buen efecto 3D.

7 RED ALARM. Imagina un *Starfox* 3-D, y con modelos básicos poligonales (sin textura), y voilá. Eso sí, los gráficos son un poco confusos al principio.



7


CAPITÁN SEVILLA 2. Hasta el soft español ha tenido cabida en la escena de Virtual Boy, con esta secuela de un juego de Spectrum.


MARIO KART VIRTUAL CUP. La breve vida de VB impidió que viera nacer una entrega de *Mario Kart*, algo que los fans están arreglando...


VB RACING. Como si de un clon de *OutRun* se tratara, este arcade de velocidad lleva en desarrollo desde 2008, y cuenta con una demo.


HUNTER. Otro título sin terminar, pero especialmente interesante por jugar abiertamente con los entornos y figuras poligonales.

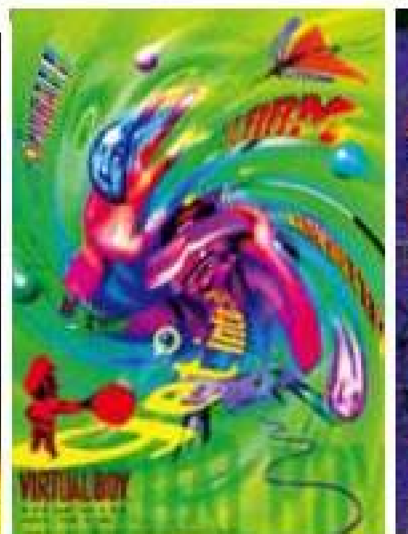
terminar el año fiscal. Pero todo salió al revés de lo previsto. En toda su vida, que fue de aproximadamente un año, la consola no llegó a vender ni 800.000 unidades (contando el mercado americano). Las interminables colas, presentes en el lanzamiento de Super Famicom, brillaron por su ausencia. Contra todo pronóstico, el día de lanzamiento Virtual Boy no se agotó, y su precio de lanzamiento, 19.900 yenes (unos 140 euros al cambio actual), pronto se vio rebajado a 15.000 yenes, para ver si así se animaba la cosa (algo que no pasó).

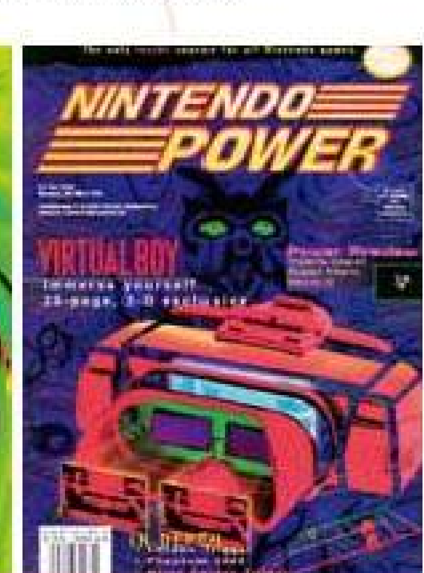
Las razones de este descalabro, aparte de las técnicas indicadas antes, fueron también, en parte, culpa del propio catálogo de lanzamiento. No hubo ningún *Mario* plataformero de verdad, ni *F-Zero*, ni *The Legend of Zelda*... ni ninguna de las sagas más famosas de los estudios internos de Nintendo.

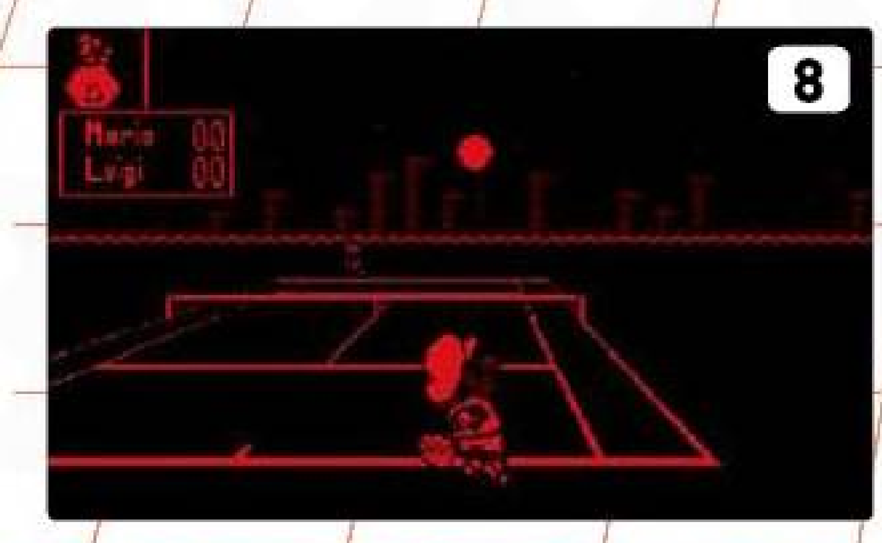
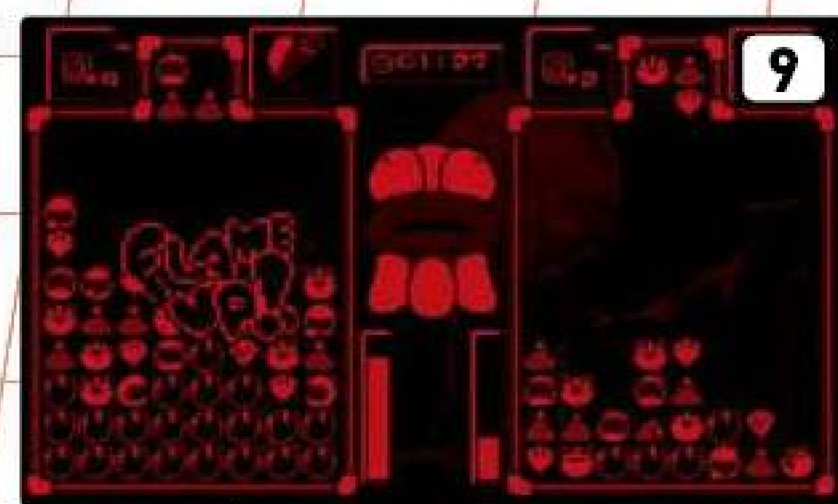
LA PUBLICIDAD TAMPOCO AYUDÓ...

Como ha pasado con 3DS, Nintendo no lo tuvo fácil para mostrar en las revistas especializadas, la publicidad y los anuncios de TV lo que hacía especial a Virtual Boy: su efecto 3D. Los anuncios fueron bastante confusos, con slóganes un tanto "tontorrones" (como un juego 3-D para un mundo 3-D". Fue portada de la revista Nintendo Power (para miembros del club Nintendo americano).







8 MARIO TENNIS. Fue el primer juego deportivo de Mario. Se centró en la parte "realista" del deporte, sin Power Up. Fue juego de lanzamiento en EE.UU. y Japón.

9 PANIC BOMBER. Un puzle tipo *Tetris* inspirado en el universo *Bomberman*. Es básicamente un juego 2D, con detallitos aquí y allá que explotan el efecto 3D... pero vamos, nada realmente excepcional.

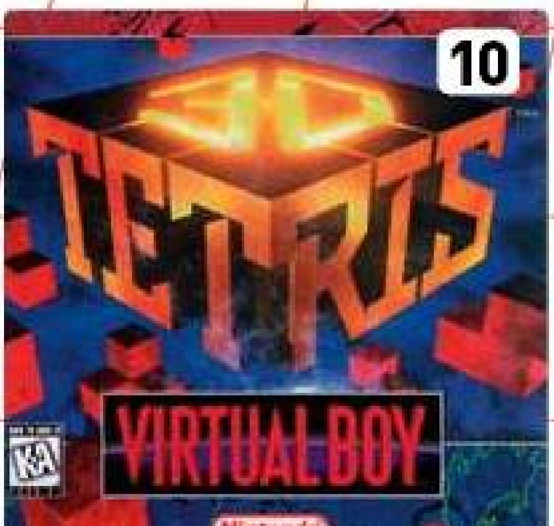
10 3D TETRIS. Uno de los exclusivos de EE.UU. Era el clásico puzle que todos conocemos, pero aplicado a las 3D, apilando las piezas en diversas capas.

11 INNSMOUTH NO YAKATA. Shooter de culto en el que recorremos una gran mansión llena de criaturas en 1ª persona.

12 SD GUNDAM DIMENSION WAR. Una de las rarezas más cotizadas de VB. Un juego de estrategia por turnos con las versiones Super Deformed de los mechas. Junto a *Virtual Bowling*, fue el último juego que se lanzó en Japón (no salió en USA).

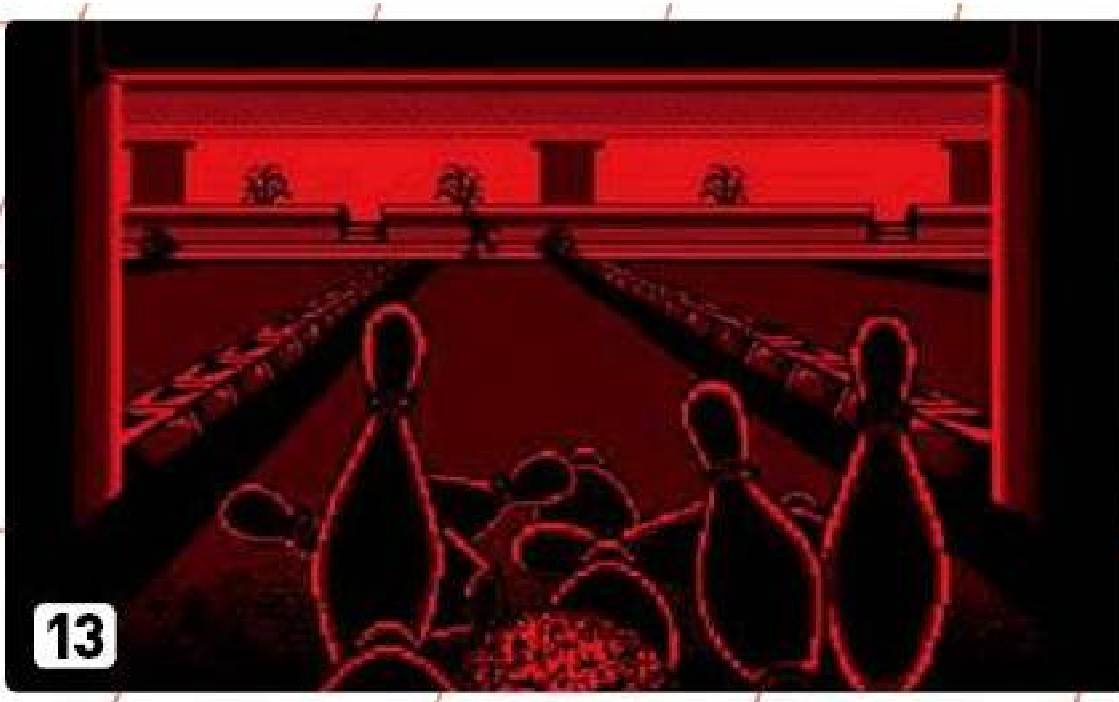
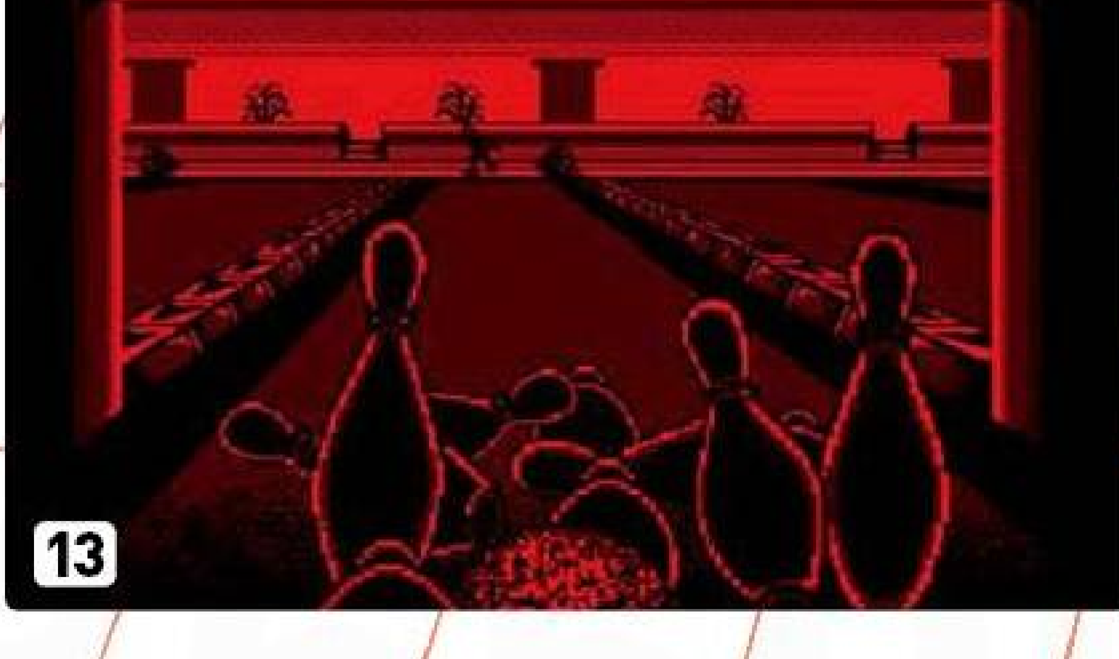
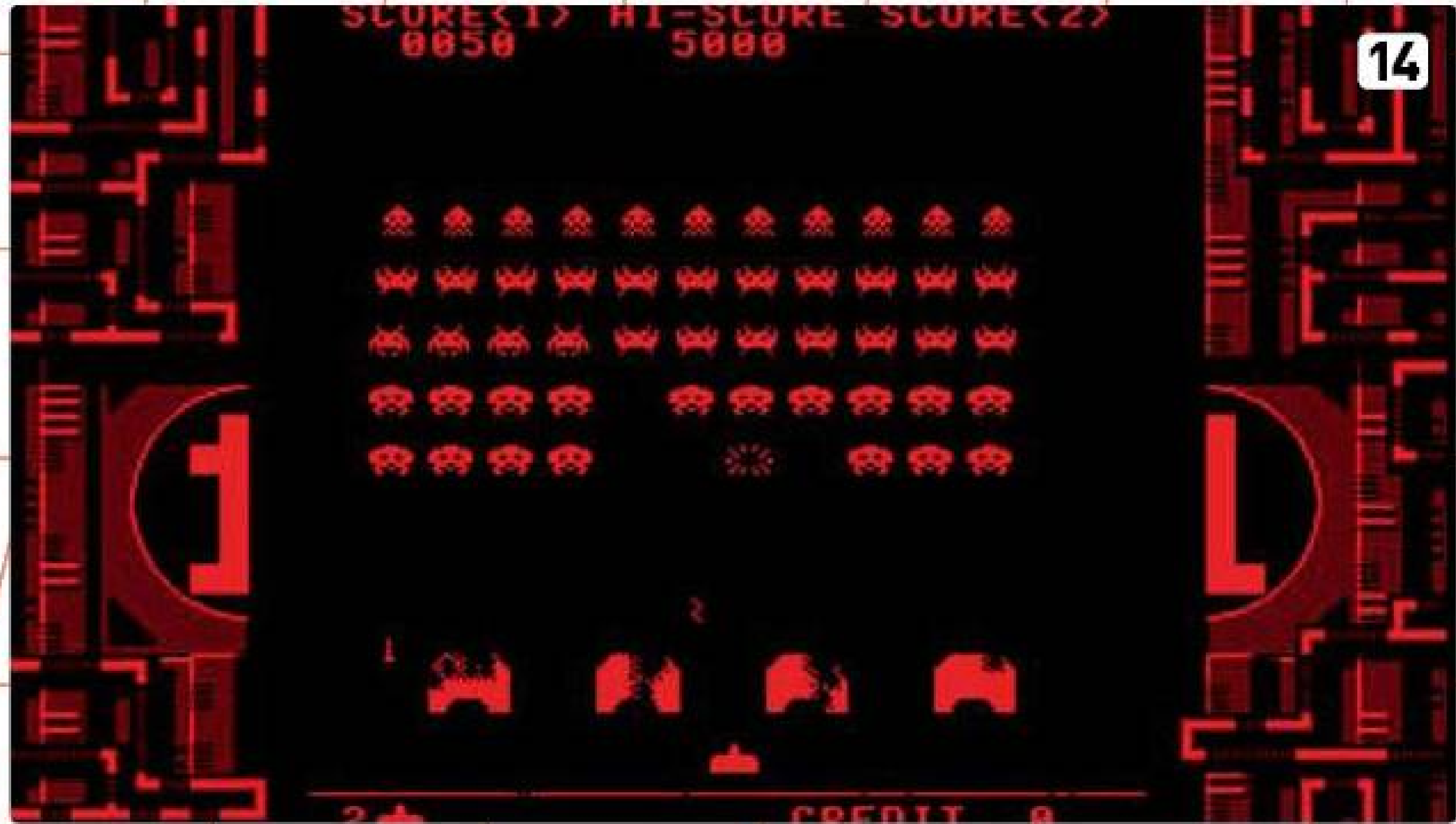
13 VIRTUAL BOWLING. Como acabamos de decir, fue el otro último lanzamiento en Japón, un decente juego de bolos, muy superior a *Nester*. No salió en EE.UU., y hoy por hoy es el juego más cotizado del sistema.

14 SPACE INVADERS. ¿Qué decir del clásico de Taito? Esta *Virtual Collection* fue exclusivo de Japón e incluye versiones 2D y 3D del clásico y su secuela. Es también otra de las rarezas más buscadas.







VIRTUAL BOY **Y SUS CAMEOS**

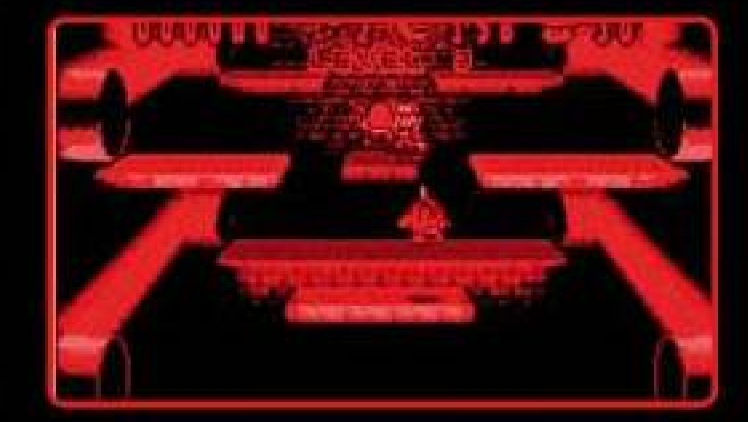
El "gran fracaso" de Nintendo no ha dejado de tener guiños y referencias en videojuegos posteriores y otros medios de expresión como estos...



GAME & WARIO. Los juegos de micro juegos de Wario, como este de Wii U, son expertos en colarnos VB por ahí...



LOS SIMPSON. El último videojuego de la televisiva familia estaba repleto de guiños, uno dedicado al visor...



WARIOWARE INC. Este juego de Wario de GBA recreaba, hasta en los colores, un juego de VB, *Mario Clash*.

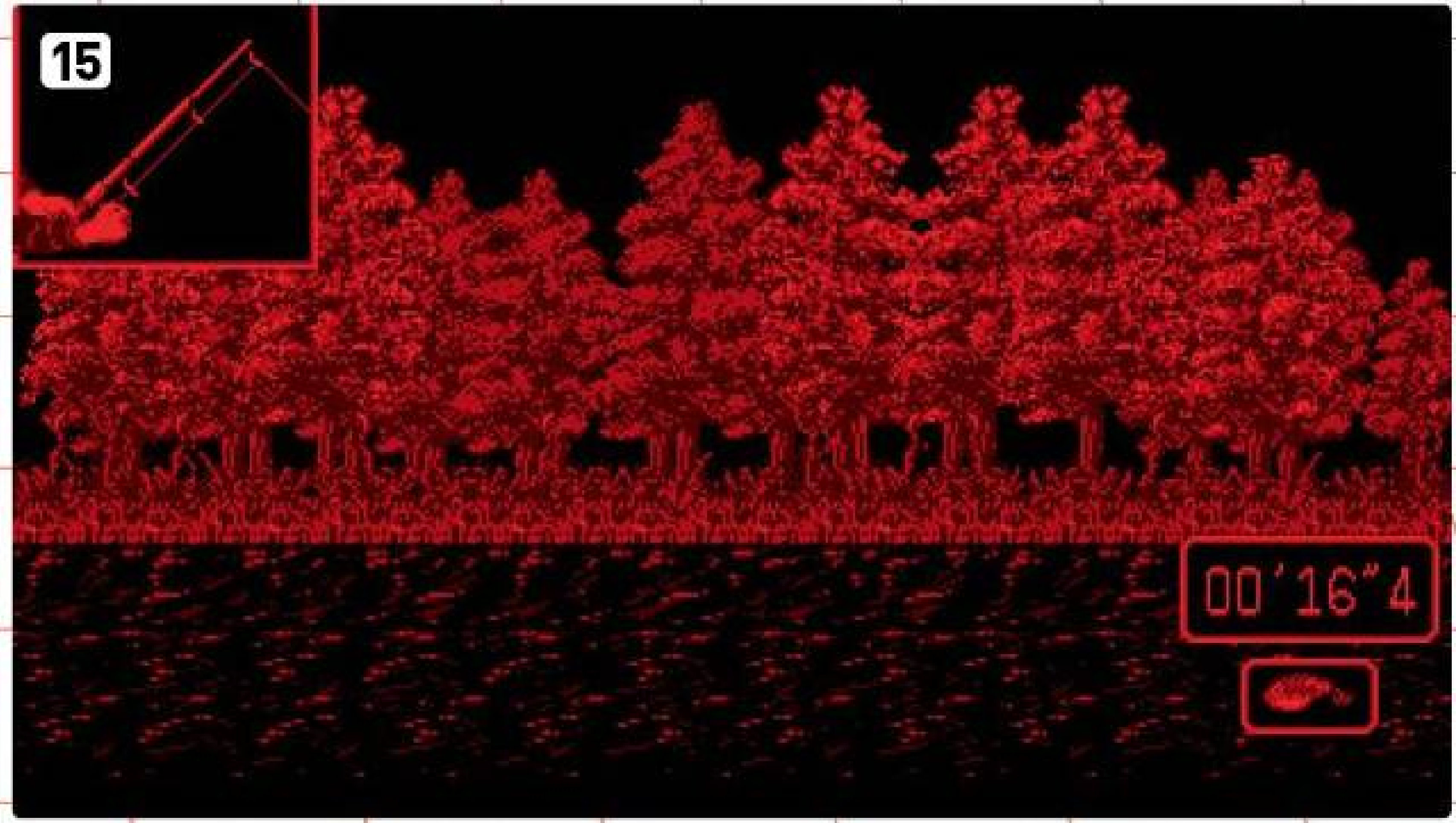
3D ENVOLVENTE, **UN SUEÑO RECURRENTE**

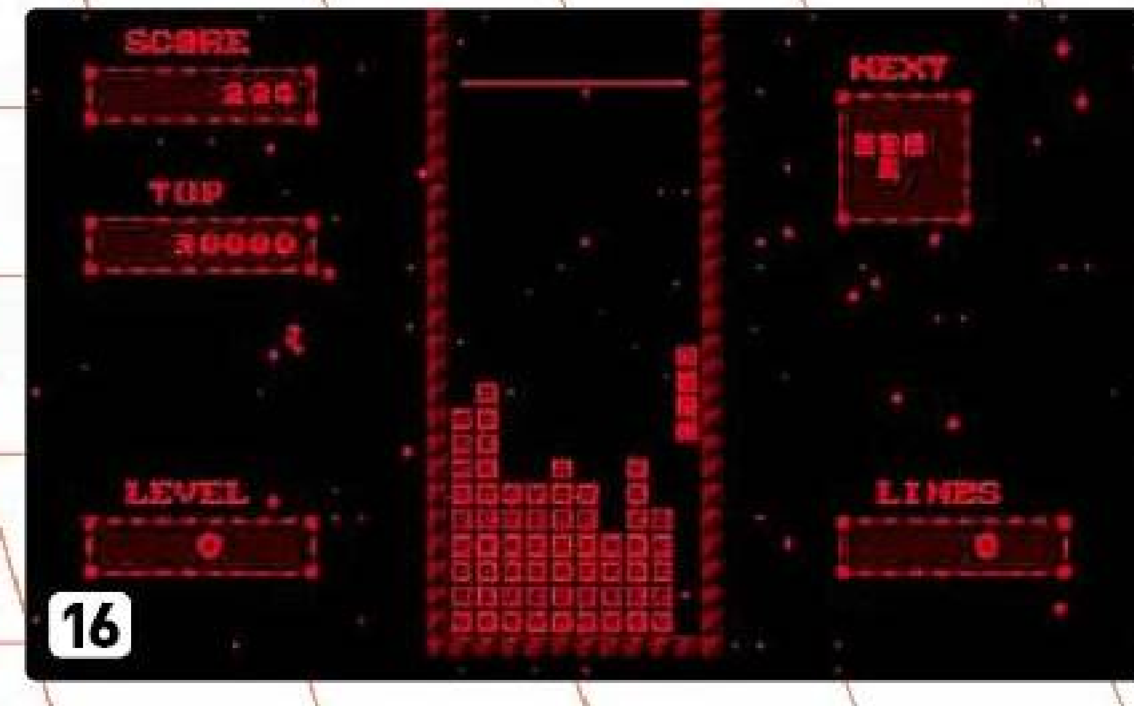
El "sueño" de meternos dentro de un videojuego ha estado muy presente desde sus comienzos, y no ha habido pocos intentos. En 1957, se probó suerte con la coin-op *Sensorama* (1); en los 80, se lanzaron visores con un único juego, como los de Tommy (2) e incluso Sega (3) pensó en ello. ¿Será Oculus (4) la respuesta?



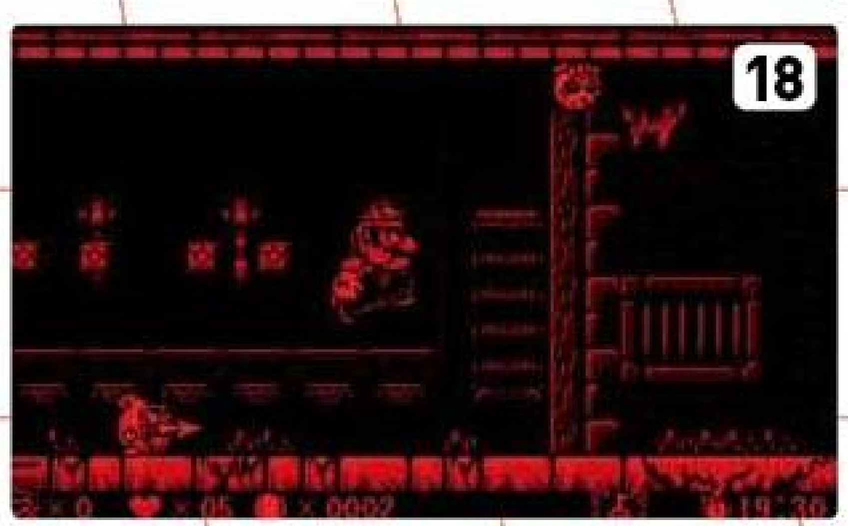

A esta carestía de títulos propios de renombre se sumó la ausencia de respaldo de los third parties, en parte provocada por la propia Nintendo, que limitó de primeras el acceso a la nueva tecnología para garantizar unos mínimos de calidad... y terminó siendo perjudicial para el futuro de la máquina.

→APENAS UN MES DESPUÉS DE SU ESTRENO NIPÓN, la consola se lanzó en EE.UU. y las escenas de apatía se volvieron a repetir. No hubo interés en la máquina, a pesar de que algunas cosas, como el apoyo de los third parties, había cambiado en su aventura americana. Como en Japón, hubo bajadas de precios simbólicas, pero 9 meses después Virtual Boy ya se estaba liquidando por 99 dólares. Estos dos fracasos consecutivos, y tan próximos en el tiempo, exterminaron por completo cualquier posibilidad de

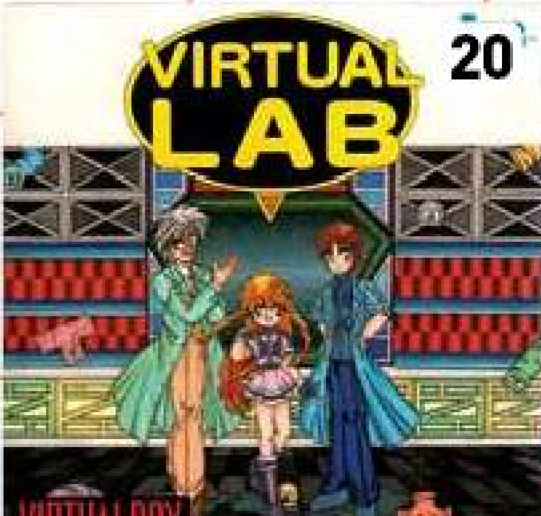














15 VIRTUAL FISHING. Juego de pesca con múltiples torneos y buenos efectos visuales bajo el agua. Tampoco salió de Japón.

16 V-TETRIS. Sí, Virtual Boy tuvo 2 versiones de *Tetris*, esta más en sintonía con la original, aunque algún modo jugaba con el 3D.

17 WATERWORLD. Juego de acción que recreaba la peli. Fue el antepenúltimo lanzamiento en EE.UU. y último de un third party.

18 WARIO LAND. Uno de los mejores juegos del sistema, un plataformas 2D puro con efectos 3D brillantes (como la BSO).

19 BASEBALL. Un simulador de baseball algo simple y que, a pesar de algunos buenos usos de las 3D, resulta dificililllo y, además, con escasos modos de juego.

20 VIRTUAL LAB. Otro puzle con piezas que caen, muy cotizado por un error en la caja y el cartucho (pone "licensed by Nintenndo").

21 VERTICAL FORCE. "Mata-mata" que nos permite cambiar entre dos alturas o planos, algo imprescindible para acabar con algunos jefes.

22 TELEROBOXER. Juego de boxeo en vista subjetiva que recuerda a *Punch Out*! aunque los controles son algo más durillos y puede resultar algo difícil.





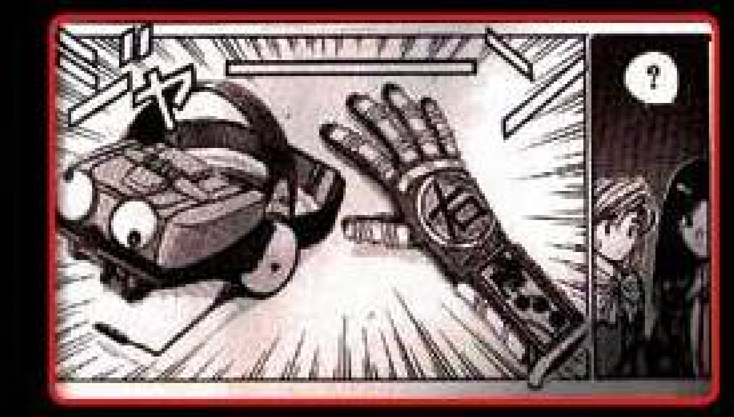
PLAZA Mii. 3DS también tiene su propio homenaje al visor, en forma de complemento para nuestro Mii.



NO MORE HEROES. En el juego de Grasshopper, uno de los villanos usa unos prismáticos... muy "familiares".



PAPER MARIO. Wii tampoco dejó de homenajear al visor de realidad virtual y "coló" uno en un escenario.



OTROS MEDIOS. VB ha aparecido en mangas (Ai Ga Tomaranai), carteles de bandas de rock como Randy, etc.

que la consola llegara a Europa. Con ella también se quedaron por el camino algunos periféricos previstos, como un cable "link" para conectar dos Virtual Boy por su puerto "EXT".

Pero, aun con todas las críticas que recibió, desde los mareos a ser una experiencia antisocial y excluyente (antagonista de GameBoy), que no era realmente un sistema portátil (aunque gracias al compartimento para 6 pilas en el mando si era autónomo), o que provocaba dolores de cuello, daño ocular en menores de 7 años, o no estar diseñada para largas sesiones de juego, cualquiera que ha probado una Virtual Boy, incluidos nosotros, reconoce que es algo único y especial. El logrado efecto de profundidad aportó un punto a sus juegos que aún hoy día no tienen el resto de consolas, y no era raro, por ejemplo, acabar moviendo la cabeza

VIRTUAL BOY TUVO MULTITUD DE PROBLEMAS, PERO NADIE PUEDE NEGAR QUE SU EFECTO 3D SIGUE SIENDO ÚNICO.

para esquivar el ataque del primer jefe final en *Wario Land*, uno de sus mejores juegos. Quizá si Nintendo le hubiera dado algo más de tiempo a Gumpei Yokoi, si hubieran abierto más la mano a más desarrolladores nipones o si hubieran apostado por un dispositivo más caro y a todo color, quizá, solo quizá, Virtual Boy hubiera sido un gran éxito.

Pero por desgracia, la historia la ha condenado a ser "el gran fracaso" de Nintendo, una pieza de hardware que, a pesar de sus carencias, de sus problemas y de su escasez de software fue una máquina visionaria, adelantada a su tiempo y que logró hacer aquello que perseguía. Puede que no de la mejor de las maneras posibles, pero aún con todo, no le impide ser una experiencia única y hasta hoy irrepetible, algo que la ha convertido en uno de los mayores objetos de deseo de los coleccionistas. ■



Año 1996 Compañía Psygnosis
Formatos PlayStation / PC

FORMULA 1 FÓRMULA DE ÉXITO

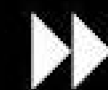
Sería injusto decir que hasta mediados de los años noventa no habíamos gozado de la velocidad en ordenadores, consolas y máquinas recreativas, pero también lo sería negar la aportación de una serie que debutaba por entonces en el género.

PROBABLEMENTE *Super Monaco GP* y *Virtua Racing*, con permiso de ciertos juegos del género para PC, fueron los títulos basados en la categoría reina del motor que más popularidad tuvieron en los años previos al lanzamiento de *Formula 1*. La evolución gráfica del género de la velocidad estaba siendo notable, si bien parecía que iba en correlación con productos más enfocados hacia la simulación que al estilo arcade, algo que rompería nuestro juego de hoy en 1996.

Su apariencia era realista y por primera vez un juego de la F1 en 3D se había hecho con la licencia oficial, pero el aparentemente predestinado enfoque de simulador no fue tal y el título acabó siguiendo los cánones de los videojuegos para consola: diversión directa por encima de cualquier otra consideración.

Ese punto de vista no quitó que la producción presentara unas físicas poco condescendientes al error, que los coches perdieran partes al tocarse entre ellos o que las condiciones climatológicas influyeran decisivamente en el control. Además, el juego se basó en el campeonato del año 95 y presentaba sus veintiséis pilotos, trece equipos y diecisiete carreras, así como las necesarias visitas a los boxes. Esto conformaba el modo Grand Prix como el auténtico corazón del título, aunque podíamos echar unas carreras sueltas sin mayores preocupaciones.

LOS MARCADORES EN PANTALLA, cogidos de las retransmisiones televisivas de la época, contribuían a aumentar el nivel de similitud con el espectáculo real, una imitación que se acrecentaba si manteníamos activadas opciones como el desgaste de los neumáticos o la no asistencia a la frenada. Las sesiones de práctica y clasificación también estaban, y técnicamente el sonido empujaba en lo referente a los propios motores y por la banda sonora, muy cañera y con algunos temas de Joe Satriani y Steve Vai.









UNA CARRERA DE FONDO

La Fórmula 1 ha sido objeto de recreación en multitud de títulos casi desde los comienzos del ocio electrónico, pero no fue hasta 1982 cuando *Pole Position* tuvo el honor de darle a esas carreras el juego que merecían. Su planteamiento era plenamente arcade y fue todo un éxito, lo que hizo que secuelas e imitadores siguieran ese camino. Sin embargo, según fueron pasando los años (sin olvidarnos del gran *Chequered Flag* para Spectrum, a la derecha), la simulación se incorporó a la oferta y el empuje de títulos como *Formula One Grand Prix* hizo que otras producciones que huían de lo fácil fueran apareciendo, principalmente en los ordenadores de 16 bits. Mientras tanto, el enfoque arcade siguió adelante gracias a recreativas como *Virtua Racing* y la conversión "Japan only" de *F-1 Grand Prix* para Super Famicom, hasta desembocar años después en lo que fue este *Formula 1*.



El mimo que Psygnosis le dio a su juego igualmente se reflejó en detalles como la compatibilidad con el neGcon de Namco y el Cable Link, poco utilizados durante la vida comercial de PlayStation.

Algo que resultó notable fue la presencia de un comentarista que animaba las carreras en nuestro idioma, aunque la locución era muy inferior a la británica. Y lo cierto es que en muchas ocasiones no cuadraba con lo que pasaba en pantalla, pero eso no quita que para muchos jugadores fuera la primera vez que disfrutaban de algo así en un título deportivo. Un juego que no sorprendió, dado que Psygnosis ya nos había deleitado con la velocidad en *Wipeout* y *Destruction Derby* un año antes, pero sí agradó a los fans de la Fórmula 1 en una máquina que era capaz de transmitir las mismas sensaciones que nos llegaban al ver, cada domingo, las carreras en la tele.



HISTORY RELOADED

2ª PARTE

DESAPARECIDAS AL CAMBIAR DE CONTINENTE



■ **TRAS ELABORAR UNA LISTA** importante de consolas que no llegaron a nuestras tiendas en el número anterior, no nos queda más remedio que echarle valor y terminar de repasar más sistemas que compartieron destino con aquellas. Y para empezar, qué mejor que hacerlo con SNK y su ecosistema Neo Geo.

Dado el enfoque que hasta entonces había mantenido la compañía japonesa sobre el mercado arcade, a nadie sorprendió el planteamiento de abarcar tanto los salones recreativos como los hogares. La dupla MVS/AES debutó en 1990 y 4 años más tarde se decidió lanzar un equivalente en formato CD, popular por entonces y más barato de producir que los carísimos cartuchos. Aun así, su aura elitista y la llegada de las consolas de 32 bits restaron toda opción de éxito al CD de Neo Geo, del que hubo tres modelos y sólo uno llegó a Europa.

El formato óptico de SNK siempre será recordado por sus exagerados tiempos de carga, algo de lo que ni siquiera puede presumir la Design Master de Bandai. A pesar de haber sido la primera consola portátil de la historia en presentar una pantalla táctil, fracasó de manera estrepitosa, cesó su producción al poco de lanzarse en 1995 y nunca salió de Japón.

➔ALGO MUY SIMILAR y en unas fechas clavadas a la consola de Bandai fue lo que le pasó a Nintendo con su Virtual Boy. La diferencia básica es que el famoso visor 3D sí llegó a los Estados Unidos, pero Europa no tuvo el "placer" de marearse con una tercera dimensión bastante forzada en lo que fue un intento de engancharse a una primeriza realidad virtual. 700.000 unidades vendidas lo sitúan como el fracaso comercial más importante de Nintendo en su historia.

Por su parte, Sega repitió la jugada de su rival pero con su Mega Drive portátil. La Nomad sólo vivió en Norteamérica, algo razonable dada la popularidad de la 16 bits de Sega allí, aunque su lanzamiento en 1995 fue tardío y apenas colocó un millón de unidades. Y si tenemos en cuenta que Sega ya estaba centrada en Saturn, poco más se puede añadir.

➔EL SIGUIENTE GRUPO DE SISTEMAS resulta fácil de agrupar, puesto que las cuatro máquinas fueron fabricadas por empresas que hoy día no siguen en el negocio del hardware, son japonesas y no



EL LASERACTIVE de Pioneer llegó en 1993 y, a pesar de hacer realidad una buena idea, colocó poquitas unidades.

NO SIEMPRE, APPLE

La compañía de la manzana parece intocable en la última década. Cada producto que lanza llega al estrellato inmediatamente, pero no siempre fueron esas las estrellas que vieron los de California. Su "aprendiz" de PDA (llamado Newton) fue un fracaso importante allá por 1993, aunque esa experiencia serviría años después para desarrollar iOS y el omnipresente iPhone. En la parte que nos interesa, su consola Pippin tuvo un resultado aún peor y la rumoreada vuelta de Apple al mercado del videojuego nunca se ha producido. La elegante máquina fue creada junto a Bandai y se puso a la venta en Japón y Estados Unidos en 1995 como un equipo multimedia, con la idea de crear un estándar al estilo 3DO. No vendió ni 50.000 unidades y a Europa sólo llegó licenciada para su uso profesional.



salieron de su madre patria, con excepción de la primera que vamos a ver. Esta no es otra que el Pioneer LaserActive, un lector de Laserdisc que con un par de módulos internos se convertía en Mega Drive y PC Engine, pero su elevadísimo precio lo condenó al fracaso. Otra consola que siguió un camino parecido fue la FM Towns Marty, aparato de Fujitsu cuyo precio y un mercado reticente (todavía vivía de los 16 bits) la quitaron cualquier oportunidad. Un año después el segundo condicionante volvería a hacer de las suyas con las dos máquinas que restan.

En 1994 NEC lanzaría la PC-FX, el punto final a la saga que inició con PC Engine. Dado que salió a la venta al mismo tiempo que las PlayStation y Saturn, su menor tirón la apartó del mercado y su fracaso fue total, tanto como el de Bandai con su Playdia. Orientada al segmento infantil y con enfoque multimedia, el propio fabricante fue editor de su escaso software y, nuevamente, un escenario que ofrecía otras opciones para atraer a su público objetivo le dio la espalda.

➔EL CASO DEL CPS CHANGER fue diferente, pues trató de imitar el modelo de Neo Geo. El sueño del aficionado a Capcom y su edad de oro acabó siendo caro, escaso y peor surtido que el que podían realizar los seguidores de SNK, y encima limitado al territorio nipón.

Ya en 1997 (tres años después del "experimento" de la empresa japonesa) nos vamos a los Estados Unidos para ver la Game.com de Tiger, una portátil que apuntaba a un target más adulto gracias a sus funciones de PDA y que aportaba ideas interesantes, como el doble slot para cartuchos y su conexión a internet. La parte mala vino por su limitado hardware y catálogo de juegos horrendo, lo que la convierte posiblemente en la peor máquina de las aquí comentadas.

Pero como los ricos también lloran, Nintendo lo pasó igualmente mal con su N64. Sus decentes ventas iniciales dieron pie a pensar en crear un add-on y ofrecer juegos al estilo de lo que se veía en PlayStation gracias al CD. El disco magnético fue el soporte elegido, pero el desarrollo del 64DD se alargó hasta el año 99 y Nintendo ya había perdido la guerra de la generación. El periférico no salió de Japón y allí vendió muy poco.

■ EL PASO DE LOS AÑOS REDUJO LA SANGRÍA DE AUSENCIAS EN EUROPA ■

➔PARA CONCLUIR, nos vamos a quedar en el país asiático. SNK daba los últimos coletazos como fabricante de hardware y su excelente portátil Neo Geo Pocket contó con una puesta en escena limitada, aunque sirvió para empujar la revisión en color que sí se vendería en Norteamérica y Europa en 1999. Su desempeño comercial fue muy flojito, algo que hace paradójica la decisión de Bandai de no lanzar nunca fuera de territorio nipón su WonderSwan (ni ninguna de sus dos revisiones), ya que esta sí lo hizo bien allí. Con toda seguridad, un catálogo muy del gusto japonés influyó para que esa opción quedara descartada, e igualmente resonó el fracaso de otros de sus sistemas para evitar cualquier riesgo, aunque eso hiciera que nos quedáramos sin ver por aquí una consola muy interesante.

RAREZAS DE TODO TIPO

Tiger no aprendió mucho de la nefasta experiencia que sufrió con su R-Zone (ya que la repetiría con la Game.com). En 1995 los de Illinois crearon una especie de consola portátil que consistía en un visor y un mando, al estilo de lo que ofrecía la Virtual Boy, pero el sistema era muy pobre y así fueron sus ventas, por lo que no salió de Norteamérica (aunque sí llegaría a Europa una revisión). Otra que no sería exportada, en este caso desde Japón, fue la Mega Jet de Sega. Fuera de su uso en aviones comerciales, se llegó a vender en tiendas, pero poco sentido tenía lanzar algo así en otras regiones. Sin embargo, la idea desembocó en lo que sería la Nomad.



LA R-ZONE quiso sacar tajada del tirón que vivió la realidad virtual en los 90. ¿El resultado? Unos juegos poco disfrutables y su fracaso indiscutible.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Os la he colado. Sí que he ido al E3 y hasta me he hecho un selfie de los míos con Pelé. Como no puedo salir, siempre le pido a otro que saque una foto de mi mano. Algo es algo.

El futuro de One en el pasado E3

@ Hola Yen, te habla un chaval que según lo que pasase en este E3 se decantaría por una u otra consola de nueva generación. La verdad es que tenía pensado comprarme una Wii U pero tras el chasco del E3 me decanto por Xbox One. Sé que la conferencia de Sony ha sido increíble (madre mía con *Shenmue 3*) pero me han convencido más los americanos, sobre todo por la retrocompatibilidad. Aún así tengo mis dudas. Allá van:

■ No entiendo muy bien como se pasarán los juegos de 360 a One. ¿Solo se podrán pasar los juegos en digital o también en físico? ¿Cómo?

El propio Phil Spencer se ha encargado de aclarar el funcionamiento de la retrocompatibilidad en Xbox One. Al parecer la consola no emula cada título por separado sino que emula la propia 360 y así la One la detecta como una sola aplicación. Gracias a esto podremos sacar capturas de pantalla, vídeo y retransmisión en streaming como si fuera un juego de Xbox One. Para jugar a un juego de 360 bastará con introducir el disco del juego, si es en formato físico, o descargarlo directamente desde nuestro historial de juegos bajados de 360. En ambos casos el juego se descargará en nuestro disco duro de One. El servicio, ya que estamos lo comento, ha empezado como beta pero no llegará al resto de mortales hasta otoño, con más de 100 títulos.

■ ¿Qué impresiones tienes sobre *Halo 5*, *Forza 6*, *Gears of War 4* y *Cuphead*?

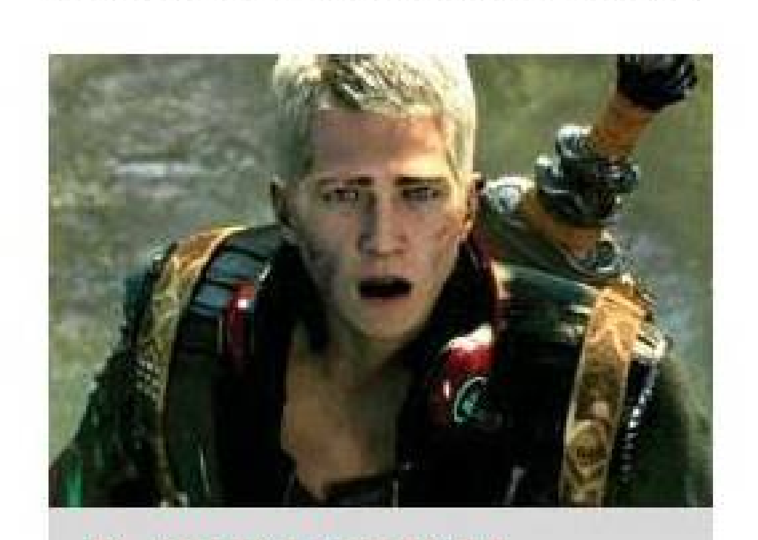
Venga empiezo por lo malo, *Gears 4*. El vídeo del E3 me ha dejado indiferente. La saga necesita novedades sustanciales. *Cuphead*, por su parte, tiene una pinta realmente alucinante, me recuerda los tiempos de *Gunstar Heroes*. De *Halo 5* las impresiones son bastante buenas, aunque necesito "catar" el warzone del online y ver más de la campaña para salir de dudas y saber si será un juegazo o no. *Forza 6* también tiene muy buena pinta, por fin con climatología y carreras nocturnas, que ya iba siendo hora.

■ ¿Por qué no muestran nada sobre *Scalebound*?

Phil Spencer, hay que ver lo que habla este tío, ha dicho que el desarrollo va viento en popa y que veremos más del nuevo juego de Kamiya, creador de *Bayonetta* entre otros, en la Gamescom. También veremos más de *Crackdown* y *Quantum Break*, otros dos de los grandes ausentes del catálogo de Xbox en el pasado E3.



CUPHEAD sigue siendo uno de los juegos indie que mejor pinta tiene de cara a los próximos meses. Su increíble apartado artístico, basado en la animación de los años 30 me tiene absolutamente embelesado.



EL PROTAGONISTA DE SCALEBOUND se quedó con esta cara de incredulidad cuando le dijeron que no participaría en la conferencia de Microsoft en el E3 2015. Hasta la Gamescom no lo veremos. Sus declaraciones: "me he quedado muerto"

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te parecen los micropagos en MGS V?

■ Hola Yen, estoy flipando con el anuncio de que *MGS V The Phantom Pain* inluirá micropagos para "ahorrarnos" los tiempos de espera de contrucción en la Mother Base. ¿Qué opinas?

Me parece una vergüenza, así de sencillo. Primero un prólogo de 30 euros, luego un juego de 70 y además con micropagos. Si quieren ese modelo de negocio que hagan del juego un free-to-play. Esto, en cambio es un pay-for-everything que no me gusta nada. Muy mal Konami. **Andrew Jr.**



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

¿Windows 10 en Xbox One significa juegos de PC en One? ¿Te imaginas que se pueda instalar Steam?
Desgraciadamente, por ahora, la compatibilidad de Windows 10 en PC y Xbox One se limita a poder jugar juegos de One en nuestro PC y no al revés, lo que no está nada mal. Desde luego, si Microsoft abogase por una compatibilidad a la inversa acabaría de un plumazo con muchas de las exclusivas

> « SI MICROSOFT DEJA JUGAR TÍTULOS DE PC EN XBOX ONE SERÍA EL FIN DE MUCHOS EXCLUSIVOS DE PS4 »

de PS4 y PC. Y si, además, nos permite instalar Steam... pues qué quieres que te diga, que Sony estaría en un verdadero aprieto, uno de los gordos.
Unax Elexpuru

Sin crédito para comprar DLC's

@ **Hola Yen. Me llamo Jeremías, soy un gran lector de vuestra revista y tengo 2 preguntas para ti:**
La primera es que en el E3 se anunció el nuevo *Doom*, que saldrá solo para PS4, Xbox One y PC, pero entonces... ¿por qué nos dan una beta para old gen también? ¿significa que saldrá también en PS3 y 360?
Hubo un "pequeño" malentendido en algunas páginas web americanas que pensaron que el código para la beta de *Doom* que nos daban al comprar *Wolfenstein: The New Order* también en PS3 y 360 servía para una hipotética beta en esas consolas. La realidad es que esos códigos son para la beta de *Doom* en PS4, Xbox One o PC ya que ni el juego ni la beta van a salir en la anterior generación de consolas.
La segunda es sobre los DLC's. ¿Hay alguna forma de conseguirlos sin necesidad de tener una tarjeta visa? En mi caso no tengo.
Sí, tranquilo, puedes comprar tarjetas de regalo o códigos de prepago que luego puedes canjear en la tienda online de Xbox o en la de PlayStation. Se compran en tiendas de videojuegos y en algunos centros comerciales.
Jeremías Ferreyra



UNCHARTED 4 tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes del 2016. El apartado técnico será bestial, como manda la tradición en Naughty Dog, pero es que además promete ofrecernos más libertad con escenarios más grandes en los que explorar y luchar.

vuestra OPINIÓN



Uncharted 4, best game ever?

@ **Hola Yen, quería hacerte un par de consultas que seguro me sabrás responder:**
Hace unos meses jugué a un juego de PC llamado *The Forest* y la verdad es que me sorprendió bastante. Me han comentado que saldrá para PS4, ¿es cierto? ¿Sabes si hay una fecha para su lanzamiento?
Es totalmente cierto, no te han engañado. Saldrá en 2015, sin fecha concreta aún. El juego de PC tenía muy buena pinta en aquella versión beta que salió en su momento. Si aumentan sus opciones jugables puede ser un gran juego. La moda de juegos de superviviencia no parece acabar y juegos con tan buena pinta tienen la culpa.
Y por último, tengo muchas ganas de que salga *Uncharted 4* (para mi la saga de Naughty Dog es de lo mejorcito que he probado en consolas?, ¿crees que se podría convertir en uno de los mejores juegos de la historia? ¿Se sabe algo de su duración? Muchas gracias crack.
La verdad es que lo que está mostrando Naughty Dog tiene una pinta realmente alucinante. Eso sí, me pasa un poco como con *Gears of War 4*, me gustaría ver más novedades jugables para que el hype llegase a las nubes. El hecho de que los escenarios vayan a ser más grandes y nos ofrezcan más libertad de acción es una buena señal pero quiero más. Si no, no será una obra maestra.
Jordi Carrillo Sánchez

Sobrevivir a tu propio "hype"

Mario Sarabia

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Después de una larga reflexión tengo que darte mi opinión sobre el famoso remake de *FFVII*. "Alucinado", así es como me dejó el anuncio en el E3 y creo que ésa fue la emoción que experimentó la mayoría de jugadores cuando Sony soltó la noticia. Ahora bien, hace unos días volví a escuchar, después de unos cuantos añitos, el que seguramente sea el mejor album de AC/DC (Back in Black) y, pese a que volví a sentirme maravillado ante tan sublime obra de arte musical, algo dentro de mí quedo un pelín "decepcionado" (por así decirlo). Y es que, después de tantos años, el recuerdo de aquel album legendario se quedó en mi memoria como algo tan grande, tan sublime, que a la hora de volver a escucharlo no superó mi propio "hype". Y esto es lo que creo que le va a pasar a *FFVII*. Dicho esto, espero que Kitase, Nomura y compañía saquen cuchillo y tenedor y me obliguen a tragarme (gustosamente) mis palabras. Un saludo y ¡sigue así crack!

Yen: Es uno de los mayores problemas a los que se enfrentará. Y es que es casi imposible que supere las sensaciones que dejó en nosotros hace ya 18 años, que son irrepetibles. Y luego está por ver cómo reaccionarán los usuarios más jóvenes que nunca lo han probado...

vuestra OPINIÓN

Las consolas son un PC

Antonio Redrejo

A raíz de las declaraciones de Nintendo sobre el apoyo de las "third parties" al proyecto NX hago la siguiente reflexión: si la apoyan me temo que será bajo la premisa del ahorro de costes. Esto es tener que hacer muy pocas modificaciones en los juegos para facilitar las portabilidades entre plataformas, lo que acercaría peligrosamente la arquitectura de NX a la del PC, tal y como ha hecho Sony en esta generación o Xbox desde sus inicios. Tener diferentes arquitecturas, aunque económicamente no sea rentable para las compañías, sí que es altamente rentable para los jugadores. En un mercado plagado de remakes HD y falta de originalidad en los desarrollos solo falta la puntilla de la unificación de arquitectura para terminar de matar la creatividad de los desarrolladores en aras de la maximización de beneficios. Entiendo que Nintendo se debe a sus accionistas y que si sus consolas no son rentables sería el final de la compañía como creadora de hardware y por tanto la Gran N se convertiría en sí misma en una "third party" como en su día le paso a SEGA.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: El futuro que vaticinas para Nintendo me parece un poco exagerado pero es cierto que las consolas tienen una arquitectura muy parecida a un PC, lo que facilita los ports pero resta singularidad a cada máquina.



La papeleta de Shenmue III

@ ¡Hola Yen! Espero que hayas disfrutado con el pedazo de E3 de este año. De hecho, algunas de las preguntas van sobre esta feria:

■ ¿Crees que de verdad Sony le "ha arrancado las pegatinas" a Microsoft este año? Porque tanto *Final Fantasy VII* como *Shenmue 3* podrían llegar a Xbox One al fin y al cabo.

Parece claro que *Final Fantasy VII* acabará saliendo en Xbox One, como dices y si hay que mojarse yo me lanzo de cabeza y creo que *Shenmue III* también aparecerá en la consola de Microsoft. Si finalmente aparecen los dos en Xbox One desde luego que, para mí, sería mejor E3 el de One. Pero la realidad es que, a día de hoy, lo que queda es la excelente conferencia de Sony y que ninguno de los dos está confirmado en Xbox One.

■ Centrándome en *Shenmue*, hay que decir que Yu Suzuki tendrá una gran presión para hacer una tercera entrega más que perfecta. ¿Crees que con el sistema que se está realizando hará un trabajo a la altura de las expectativas?

Imagino que con el sistema te refieres al crowdfunding de Kickstarter. No hay nada de lo que preocuparse en ese sentido. Ys Net ya ha dejado claro que ésa no es su única fuente de financiación y que se invertirá más dinero en el desarrollo del juego. El problema con *Shenmue* es, como dices, que las expectativas son muy altas



SHENMUE III cautivó a todos los asistentes al E3 y su campaña de Kickstarter, que ya ha terminado, ha superado los 5 millones de dólares. Esperemos que el juego esté a la altura de las expectativas.

y será difícil que las cumpla. El juego fue tremendamente revolucionario e innovador en su día y es muy difícil que Yu Suzuki vuelva a repetir semejante bomba. Viendo los vídeos que han mostrado hasta ahora el apartado gráfico no es ninguna maravilla, aunque falta más de un año para que salga, por lo hay mucho margen de mejora. Será difícil ver un juego tan ambicioso como lo fue el original en su día, de eso estoy seguro.

■ Por otro lado, al ver las Hololens de Microsoft se me ponen los pelos de punta. ¿Podría ser este sistema el que suponga un antes y un después?

No lo veo nada claro, la verdad, por mucho que me graduen las Hololens. A mí también me parece un sistema muy interesante y espectacular pero se me ocurren muy pocos modos de aprovechar su potencial en un videojuego. Espero que se aplique con acierto pero no creo que vaya a suponer un antes y un después en la industria.

■ Y por último, quiero que opines sobre un tema que me preocupa mucho. Yo soy totalmente de Xbox, pero hay que admitir que PS4 está un escalón por delante ahora mismo. ¿Crees que Xbox One ya no tiene opciones contra la consola de Sony? Para mí Microsoft está haciendo un trabajo excelente con One en los últimos meses y creo que las ventas no le están haciendo justicia. Un saludo crack.

Cierto es que PS4 es más potente en lo gráfico pero, como comentas, Microsoft está haciendo las cosas muy bien en los últimos tiempos (ya era hora) y las distancias, en general, se acortan. En cuanto a si tiene perdida la batalla con Sony la verdad es que, en países como España, parece más que claro que sí. Será muy difícil que Xbox recupere terreno a PS4. En otros mercados, como el estadounidense sí que le veo posibilidades gracias a anuncios como la retrocompatibilidad o Windows 10.

Daniel López Leal

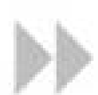
> « PS4 ESTÁ TÉCNICAMENTE POR ENCIMA DE XBOX ONE Y DOMINA EL MERCADO ESPAÑOL CON DIFERENCIA »

¿Hay trampa en EA Access?

@ Hola, soy Jordi de Barcelona, un consolero ya curtido en mil batallas. Mis dudas son:

■ ¿Los juegos disponibles en el baúl del servicio de EA Access para Xbox One incluyen DLC's?

Como te habrás imaginado el servicio no incluye los DLC's. Eso sí, tienes un 10% de des-



cuento pra pillarlos si eres socio del servicio de EA.

¿Cómo puede ser rentable este servicio a EA si ya sólo el *FIFA 15* vale más que la suscripción anual? ¿Cuál es la trampa? Saludos y buenas vacaciones.

No hay ninguna trampa, más allá de que los juegos que llegan al baúl de EA Access no son novedades y ya llevan unos meses en el mercado. Un ejemplo, *FIFA 15* salió en septiembre de 2015 pero no llegó a EA Access hasta mayo del 2015. Los juegos, conviene aclararlo, solo están disponibles mientras seas miembro de EA Access y pagues tu cuota. El servicio, además, también nos permite jugar de manera anticipada a los títulos de EA. Eso sí, el acceso anticipado es limitado y acaba cuando el juego sale a la venta para el público en general. Incluso podemos continuar la partida si decidimos comprarlo tras probarlo.

Jordi Martínez Méndez

¿Qué hago con mi Wii U en 2016?

@Hola Yen, hace mucho que no te escribo y es que tengo un problema serio:

Tengo una Wii U desde hace 2 años y con todos los títulos anunciados en este E3 2015 para PS4 me estoy empezando a plantear si venderla para comprar la consola de Sony. ¿Merece la pena? ¿hay algún título (el nuevo *Starfox*, *Xenoblade*, *Super Mario Maker*...) que realmente crees que valga la pena para Wii U? Gracias por la ayuda.

Sinceramente, el E3 de Nintendo ha sido demasiado discreto, siendo fino. No hay quién entienda los planes de Nintendo con su consola de sobremesa, Wii U, y su posible recambio, NX. *Starfox Zero* tiene una pinta muy floja, aunque estando Miyamoto detrás no me queda más remedio que esperar a ver el juego final para juzgarlo. *Super Mario Maker* parece interesante aunque sigue sin ser un Mario 3D tan ambicioso como los *Galaxy*, por ejemplo. *Xenoblade Chronicles X* es lo mejor que llegará a Wii U en lo que queda de año. Lo malo es que 2016 no pinta muy bien y solo hay un gran nombre a la vista: *Zelda*. Si debes o no cambiarla por PS4 es algo muy personal, pero yo como coleccionista, no lo haría. Nintendo siempre puede hacer una obra maestra que haga que te tires de los pelos por haber abandonado el barco antes de tiempo.

Oriol Darnés



XENOBLADE CHRONICLES X llegará a Wii U el próximo 4 de diciembre con unos mapas 5 veces más grandes que los de la pasada entrega. Es el juego con mejor pinta de Wii U para lo que queda de 2015.



HORIZON ZERO DAWN es una de las nuevas IP's que más expectación está levantando. Será un RPG de mundo abierto en el que tendremos que descubrir qué provocó que los robots dominen la Tierra.

Cómo publicar mi juego en Xbox

@Hola, Maestro Yen. Quisiera que me iluminara con su todopoderosa sabiduría contestándome a unas preguntas. Gracias por todo. Y que la fuerza le acompañe.

■ La primera duda es sobre la conferencia de Microsoft. Para ponerte en situación antes te voy a comentar la raíz de mi duda. Y es que mi hermano y yo hemos iniciado el desarrollo de un juego indie. Queremos hacerlo llegar a consolas y con el anuncio por parte de Microsoft en el E3 de que Xbox One facilitaría a desarrolladores independientes y con bajo presupuesto la exposición de sus obras en Xbox Live, me picó la curiosidad. Y ahí va mi pregunta: ¿Sabes concretamente en qué consiste el proceso y cómo acceder él?

Imagino que te refieres al programa ID@Xbox de Microsoft para publicar tu juego en Xbox One. Para unirte al programa tienes que rellenar un pequeño cuestionario con tus datos, y los de vuestra empresa. Si Microsoft acepta vuestro proyecto accederéis a 2 kits de desarrollo (aunque en unos meses se podrán probar los juegos incluso en una Xbox One normal) y a todas las herramientas de las que disponen los grandes estudios que crean juegos para la consola, incluidas un par de suscripciones a Unity y Unreal Engine. Luego "solo" tienes que desarrollar el juego y publicarlo en la tienda de Xbox. Además, los de Redmond prometen que el juego gozará de las mismas herramientas de promoción que cualquier otro título. Pero claro, algo de dinero cuesta el tema. Microsoft no cobra pero obliga a que tu juego haya pasado por el proceso de PEGI y otros requisitos legales lo que, al final, te puede salir por unos 4.000 dólares. Bueno, nada más. ¡Ah, sí, mucha suerte con vuestro proyecto!

■ Además también quiero preguntarte sobre algunos juegos que se presentaron en la gran feria y de los que me gustaría saber más. *Horizon Zero Dawn* tiene una pintaza impresionante que elevaría el hype a casi cualquier jugador que se precie, pero he podido comprobar que no habéis especificado demasiado sobre él en la revista y ésta es mi pregunta: ¿Se sabe algo de Aloy y la historia de la Tierra? ¿Qué te parece como juego esta nueva IP?

La historia de la Tierra es precisamente lo que debemos descubrir durante el juego: qué ha pasado en nuestro planeta para que los robots pasasen a ser la especie dominante. Tiene una pinta espectacular. Guerrilla Games siempre han destacado por ofrecer gráficos tremendos, y eso ya lo doy por descontado, pero es que parece que también molará en lo jugable. Pase lo que pase siempre agradezco nuevas IP's en vez de tanta continuación.

■ Por último me gustaría que el Gran Yen, maestro de maestros se mojara cual Yoda en las ciénagas de Dagobah. ¿Crees que realmente ha merecido la pena esperar casi una década por *The Last Guardian* tras ver que gráficamente no está a la altura de la competencia? Otra vez, gracias maestro Yen, y como he dicho antes: que la Fuerza te acompañe.

El aspecto gráfico del juego es heredero inapelable de su largo desarrollo, que comenzó en PS3. No es la bomba, pero tiene detalles realmente alucinantes, como las animaciones, por ejemplo. En cuanto a si merecerá la pena la espera aún es pronto para saberlo (no he podido probarlo) pero, viendo el trabajo que hicieron desde el Team ICO con *Shadow of the Colossus* y el propio *ICO*, tengo más que claro que *The Last Guardian* será algo único, un juegazo en toda regla.

Ángel Seara Montes



THE LAST GUARDIAN nos ha tenido en ascuas durante muchos años y el impacto de sus gráficos no ha sido tan bestial como el de otros títulos de PS4. Pese a todo, creo que será un verdadero bombazo.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, me apuesto salir en el ¡Qué me dices! a que no salgo en el ¡Qué me dices! Y bien... ¿Qué me dices?

Yen: Pues que apostando no se llega a ningún sitio, y menos si no hay yenes de por medio, que aquí solo hay uno. Pero bueno, teniendo en cuenta que apostaste que saldrías en el ¡qué me dices! si no salías en el ¡qué me dices! y al final sí que has salido... has perdido la apuesta, ¿no? Buff, me va a estallar la cabeza.

@Veo que ponéis los nombres de los remitentes y no sé de dónde los sacáis así que ahí va el mío: Unax Elexpuru (no es una broma, pasa que soy vasco).

Yen: Me encanta que un lector pueda aparecer al mismo tiempo en la sección de preguntas como un tipo normal y en el ¡qué me dices! Es un claro síntoma de que eres un todoterreno. En cuanto a lo del remitente, menos mal que me pones tu nombre por-



que hasta ahora me tocaba adivinarlos practicando la grafomancia online. En función de cómo esté escrito vuestro correo soy capaz de adivinar vuestro nombre y procedencia. Tu tienes pinta de... de... espera... Elexpuru, ¿no?... Está claro, debes de ser de Cuenca. Soy bueno, ¿verdad? Si quieres me paso por tu pueblo de *Animal Crossing*.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 92

UNTIL DAWN. Coge una pandilla de amigos, enciérralos en una cabaña en mitad de la moñtana, suelta un asesino en serie... ¡y diversión asegurada!



PÁGINA 94

MAD MAX. Tras arrasar en el cine con su incombustible acción, el juego nos arrastrará a un inhóspito mundo abierto para recuperar nuestro vehículo.

PÁGINA 100

DEVIL'S THIRD

La nueva creación del polémico Tomonobu Itagaki llega el mes que viene a Wii U en exclusiva, ofreciendo un nuevo y salvaje festival hack'n slash con toques de shooter que brillará por su desbordante acción y toques gore. Ah, y contará con multijugador.

EN ESTE NÚMERO...

La primera "avanzadilla" de la campaña navideña ya está aquí, y viene con propuestas para todos los gustos, desde juegos de terror a mundos abiertos con ideas propias. Y esto es solo el principio...

■ 26 de agosto ■ Sony ■ Terror

UNTIL DAWN

Lo reconozco, no sé lo que hicistéis el último verano pero tengo muy claro lo que haréis en éste: pasar miedo en PS4.

LAS CLAVES



1 TERROR. Habrá sustos constantes, que incluso se grabarán con la PS Camera para luego ver nuestro careto de miedito.



2 ACTORES REALES, como Hayden Panettiere, han prestado su voz y su apariencia para dar vida a los protagonistas del juego.



3 MOTOR DE *KILLZONE*. El apartado gráfico estará sustentado sobre el motor que Guerrilla Games creó para *Shadow Fall*.

TRAS UN ACCIDENTADO DESARROLLO que le ha hecho dar el salto de juego pensado para PS Move en PS3 a juego exclusivo de PS4 y con control tradicional, por fin nos llega *Until Dawn*. El argumento nos invita a una escapada "salvaje" de 8 adolescentes en mitad de la montaña. La fiesta durará bien poco ya que un psicópata intenta asesinarlos a todos. El juego se dividirá en capítulos, como en una serie de televisión, e incluso cada uno tendrá su "cliffhanger" y su propio "anteriormente en *Until Dawn*...".

LAS DECISIONES MARCARÁN EL DESTINO de los ocho protagonistas. Todo gira en torno a la teoría del efecto mariposa por lo que cada decisión, por pequeña que parezca tendrá consecuencias en la trama, el destino de los chavales y el final que veremos. Las relaciones entre el grupo de amigos también será clave mejorando o empeorando el grado de afinidad con cada uno de ellos, lo que abrirá nuevas opciones de diálogo y de acción. Además, también se verán alteradas los atributos de cada personaje (honestidad, caridad, gracias, valentía, romanticismo y curiosidad).

El miedo también jugará un papel primordial con sustos que nos harán saltar de la silla y una atmósfera de tensión constante gracias su cuidada ambientación . El juego, además, llegará totalmente doblado el castellano y utilizará una versión modificada del motor gráfico de *Killzone Shadow Fall*, garantía absoluta de calidad técnica. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene muy buena pinta pero esperamos que las decisiones cambien de verdad el desarrollo de la aventura.







LAS DECISIONES DETERMINARÁN QUIÉN MUERE Y QUIÉN SOBREVIVE



¡OJO AL DATO!



Reviviendo la era slasher...

UN HOMENAJE A LOS CLÁSICOS DEL GÉNERO

Until Dawn recuperará el espíritu de películas del sub-género slasher, como Halloween, Viernes 13 Pesadilla en Elm Street. Vamos, litros de sangre, asesinos psicópatas y adolescentes sin padres cerca y con ganas de perder la virginidad.



UNTIL DAWN nos pondrá en la piel de 8 adolescentes aislados en una casa en la montaña que están siendo perseguidos por un asesino psicópata. El desarrollo será parecido a juegos como *Heavy Rain*, en plan peli interactiva.

LAS CLAVES



1 **MAX** no tiene el rostro de Mel Gibson o Hardy, pero su actitud, arrastrado por trágicas circunstancias es inconfundible.



2 **MAGNUM OPUS** Nuestro coche es el auténtico niño mimado del juego. Una máquina veloz y con enorme capacidad de destrucción.



3 **LOS COMBATES** utilizan un sistema muy similar al de la saga *Batman Arkham*, con movimientos finales y una barra de furia.

4 de septiembre **Warner** **Aventura**

MAD MAX

Avalanche Studios, creadores de *Just Cause*, nos trae un "sandbox" con olor a sangre y gasolina. Sed testigos del regreso de Max, el guerrero de la carretera.

MAD MAX no estará basado en la última película de George Miller, Furia en la carretera, pero será muy fiel al personaje y su universo. Warner Bros y Avalanche Studios han unido sus fuerzas para llevar a nuestra consola un "sandbox" en que los momentos de infiltración y los combates cederán protagonismo a unas emocionantes persecuciones en coche. La aventura comenzará con Max tirado en el desierto, a punto de morir, después de que un señor de la guerra local, Scrotus, le haya arrebatado su legendario coche, el V8 Interceptor, sus armas y su ropa.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, Max tendrá que construirse un nuevo vehículo, el Magnum Opus, y recorrer el páramo haciendo alianzas con otros supervivientes para derrotar a Scrotus. El desierto será un entorno salvaje, en que tendremos que luchar por la gasolina, el agua, y nuevas piezas para mejorar nuestro vehículo. Como en las películas de Mad Max. En Avalanche no han dado datos precisos sobre el tamaño del mapa, pero nosotros hemos jugado y os podemos garantizar que será enorme y lleno de misiones secundarias, desde tomar campamentos enemigos, a participar en carreras, asaltar convoys o conseguir piezas exclusivas. Un mundo apocalíptico al que tendremos que sobrevivir a partir del próximo 4 de septiembre. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Un "sandbox" despiadado, en que las carreras en coche se reparten protagonismo con combates y exploración.



LOS SOLDADOS DE SCROTUS son un grupo de supervivientes, desesperados, que lucharán hasta el final por algo de comida, agua o gasolina. Tendremos que aliarnos con otros habitantes del yermo para sobrevivir a sus ataques.

LAS PERSECUCIONES son el hilo conductor en este "sandbox" apocalíptico.

PODREMOS ARMAR NUESTRO COCHE "MAGNUM OPUS" CON LANZALLAMAS, ARPONES, COHETES...





1 MEJORES GRÁFICOS. La acción se verá a 1080p y 60 FPS. Los gráficos serán más detallados y habrá audio Dolby 7.1 Surround.



2 RECUPERANDO TROPAS. Se añadirán los 90 min. de la campaña en PC y 19 mapas multijugador. ¡Y 17 personajes ocultos de *GoW 3*!



3 NUEVOS MODOS. En el multijugador se añaden el Duelo por equipos, Rey de la colina, y la Ejecución Gnasher 2 contra 2.

■ 25 de agosto ■ Microsoft ■ Acción

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

¿Recuerdas la primera vez que oíste "pateasuelos"? El primer *Gears* fue un terremoto y ahora en One podremos revivirlo.

→ **PARECE MENTIRA, PERO YA HAN PASADO 9 AÑOS** desde que flipamos con el primer *Gears of War* en Xbox 360. Ahora, Microsoft prepara una edición completamente remasterizada (con gráficos y jugabilidad reconstruidos) de ese título para Xbox One. No solo lo veremos y oiremos mejor, sino que además incluirá todos los extras que se han ido lanzando para el título. ¡Hasta incorporará extras provenientes de otros juegos de la saga!

El mayor beneficiado será el multijugador, que recibirá varios modos extra como Rey de la Colina o un enfrentamiento con escopetas Gnasher. Además, todo correrá en servidores dedicados y el matchmaking intentará ser más "justo" de acuerdo a la habilidad de cada jugador. Otras mejoras serán más "invisibles", pero mejorarán mucho la experiencia: controles más depurados, marcación de enemigos, comunicación en multijugador...

→ **LA HISTORIA** no cambiará respecto al original: Marcus es un exconvicto que ha de redimirse ayudando a repeler la invasión Locust junto a sus compañeros del escuadrón Delta. ¿Conseguirán arreglar el desastre que se generó en ese infame Día de la Emergencia? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es una pena que no incluya toda la trilogía, pero va a suponer una estupenda oportunidad para presentar esta gran saga a una nueva generación de usuarios.



LOS JEFES FINALES tendrán un aspecto más temible gracias a los gráficos mejorados.

¡OJO AL DATO!



Para calmar los ánimos...
EL PLATO FUERTE SERÁ GEARS OF WAR 4

En el pasado E3 vimos un primer vistazo a *Gears 4*. Esta *Ultimate Edition* llega para apaciguar la espera, ya que *Gears of War 4* seguramente no verá la luz hasta, al menos, finales del año que viene.

EL CONTROL con cámara "por encima del hombro" se ha mejorado teniendo en cuenta los juegos posteriores.

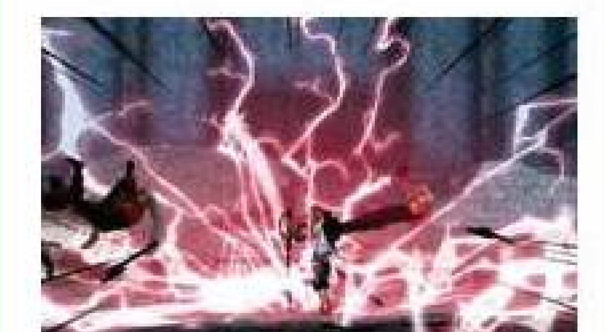
LA RELACIÓN profunda entre los miembros del escuadrón es una de las señas de identidad de la saga.

REVIVIREMOS EL JUEGO ORIGINAL, CON MEJORES GRÁFICOS Y MÁS OPCIONES

LAS CLAVES



1 ACCIÓN. La base son los multitudinarios combates con los héroes y villanos de la serie, al más puro estilo *Dynasty Warriors*.



2 MÁS COMPLETO. Habrá más personajes que nunca, algunos muy queridos, como Shanks. Y muchos se podrán mejorar...



3 NUEVAS TÉCNICAS. Como ataques entre 4 personajes. O zonas nunca antes vista en un juego. O el regreso del modo "Sueño".

■ 28 de agosto ■ Bandai Namco ■ Acción

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3

Los piratas del Sombrero de Paja vuelven a izar velas para llegar a nuevos puertos, como el PC, y repartir más estopa...

■ **EL UNIVERSO DEL MANGA** One Piece vuelve a unir fuerzas con el estilo "Musou" de Koei para dar forma a un nuevo *One Piece Pirate Warriors,* en el que no van a faltar las multitudinarias batallas contra las distintas bandas de piratas y, por supuesto, las novedades. La primera de ellas es que, por primera vez, el juego va a llegar a PC. Tampoco van a faltar a la cita un montón de personajes de la serie y, lo que es mejor, algunos de los más queridos serán controlables por primera vez, como Shanks. A la lista hay que sumar a Mr. 1, Garp, Akainu, Marco, Tashigi, Caesar, Batholomew Kuma, Hancock, Jinbe, Moria, Brook, Sabo... y un montón más.

Y la lista de novedades no se quedará ahí: veremos la recreación por primera vez de la isla Fish-Man, que aparecía en el séptimo arco de la serie, y más funciones en el sistema de combate, como barras e indicadores que nos permitirán realizar un devastador combo entre 4 aliados.

→ **TÉCNICAMENTE PROMETE** estar en sintonía con lo visto en anteriores *Pirate Warriors,* recreando el ambiente de la serie, el aspecto de los personajes y sus principales técnicas con una fidelidad enfermiza, sin olvidar interesantes opciones como el cooperativo local, el modo Sueño para vivir aventuras originales... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aporrear botones y acabar con miles de enemigos volverá a ser tremendamente divertido bajo el manto de estos piratas, que vuelven con su juego más completo.



PIRATE WARRIORS 3 contará con un plantel de personajes jugables mucho más amplio que en anteriores entregas.

¡OJO AL DATO!

La edición coleccionista
LLÉVATE A CASA UN DOFLAMINGO DE 16 CM

Al igual que los anteriores *Pirate Warriors*, las versiones PS4 y PS3 llegan con una edición coleccionista que, por 99 €, incluye en esta ocasión una lograda figura de Donquixote Doflamingo de 16 cm de alto.

EL COOPERATIVO VOLVERÁ A SER UNA DE SUS BAZAS MÁS DIVERTIDAS

LA VERSIÓN DE PS4 correrá a 1080p y 60 frames no constantes (algunas zonas alcanzará los 60 y en otras no). Eso sí, promete lucir tan bien como la propia serie de televisión...

LA ISLA FISH-MAN, que forma parte de la séptima saga del manga, será una de las zonas que aparecerán por primera vez en un videojuego. Ojito con sus habitantes...

LAS CLAVES



1 CUERPO A CUERPO. Podréis usar puños y armas como espadas y machetes. Los movimientos recuerdan a *Ninja Gaiden*.



2 A TIROS. Con las armas de fuego incrementaréis vuestro alcance, y además podréis fijar la cámara en primera persona para apuntar.



3 BRUTAL VIOLENCIA. Será un juego sólo apto para adultos, y sin duda el más sangriento de todo el catálogo de Wii U.

28 de agosto ■ Valhalla G. S. ■ Acción

DEVIL'S THIRD

La creación más salvaje del hombre que nos trajo *Dead or Alive* y *Ninja Gaiden*, pronto en exclusiva para Wii U.

POR FIN ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA este ambicioso proyecto, después de muchos años de accidentado desarrollo. Tras dejar Tecmo, Tomonobu Itagaki (creador de *Dead or Alive* y del reboot de *Ninja Gaiden*) formó su propio estudio en 2009, y ha trabajado desde entonces en este frenético título. Saldrá en exclusiva para Wii U, y podría ser para 2015 lo que *Bayonetta 2* fue para 2014.

EL PROTAGONISTA SERÁ IVAN, un legendario criminal que lleva años recluido en la prisión de Guantánamo. Sin embargo, gracias a ciertos acuerdos con el gobierno de Estados Unidos vive en una lujosa celda con numerosas comodidades. Lo malo es que el resto de prisioneros no están contentos con los privilegios de Ivan, e intentarán matarle aprovechando el caos desatado por un grave problema global en los sistemas electrónicos. ¿La causa de este problema? Los antiguos compañeros de fechorías de Ivan han tomado el control de los viejos satélites espaciales soviéticos y los han estrellado contra la Tierra, produciendo un efecto dominó que deja sin luz a todo el planeta.

Ahora, tras escapar de prisión y reunirse con sus socios del gobierno y el ejército, Ivan tendrá que dar caza a sus antiguos camaradas para poner fin a la amenaza que representan para todo el mundo. Y lo hará empleando tanto los puños y las herramientas cuerpo a cuerpo como las armas de fuego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Su combinación de hack and slash y shooter es realmente divertida, y el protagonista tiene mucha personalidad. De lo más prometedor para Wii U este año.



TENDRÁ OFF-TV, pero por lo demás no aprovechará el GamePad. El Pro Controller también será compatible.

¡OJO AL DATO!



Obra de Tomonobu Itagaki

UN MAESTRO EN LOS JUEGOS DE ACCIÓN

Tras crear la saga de lucha *Dead or Alive*, resucitó también con éxito *Ninja Gaiden* (original de la época 8 bits) para crear un hack and slash magistral en Xbox. *Ninja Gaiden II* (Xbox 360) fue su último juego en Tecmo.

■ SU COMBINACIÓN DE HACK AND SLASH Y SHOOTER ES REALMENTE DIVERTIDA ■

LA AVENTURA os llevará a lugares muy diversos del globo para llevar a cabo vuestras misiones. Eso sí, el juego llegará en inglés, tanto en su doblaje como en sus textos.

IVAN HA VIVIDO en esta celda como si fuese la habitación de un hotel de 5 estrellas. Una de sus mayores pasiones es la música: aquí dispone de una batería y una colección de guitarras.

LAS CLAVES



1 LUCHA ONLINE. No hay contienda en *WoT* que no resulte un derroche de acción y emoción, ¡los otros jugadores nunca dan tregua!



2 FIDELIDAD. Los tanques del juego son copias casi exactas de modelos reales que se utilizaron entre finales de la PGM y principios



3 ¡GRATIS! Descargar y jugar a *WoT* en Xbox One cuesta lo mismo que visitar HobbyConsolas.com. ¡Absolutamente nada!

■ 28 de julio ■ Wargaming ■ Acción

WORLD OF TANKS

Participar en una explosiva batalla de tanques está muy bien, pero hacerlo en una consola next-gen... ¡es increíble!

DURANTE EL E3 2015 pudimos echar nuestra primera partida a *World of Tanks Xbox One Edition*, la versión para nueva generación del MMO que triunfa en todo el mundo, y que llegará a la consola de sobremesa de Microsoft de forma totalmente gratuita en julio. Y los días 11 y 12 tuvo lugar la beta, en la que todos aquellos afortunados que recibieron la invitación pudieron ver antes que nadie cómo lucen los carros de combate en la next-gen.

EL APARTADO GRÁFICO de esta versión es sencillamente espectacular: las texturas y efectos como los reflejos están a un nivel muy superior a los de la versión de Xbox 360. Si lo comparamos con ésta, además, nos damos cuenta de que el cielo ahora está completamente renderizado, y cada nube tiene un comportamiento distinto... Vamos, que van a su aire. Las físicas también han mejorado notablemente, y veremos los efectos de nuestras explosiones allí donde impacten, especialmente si se trata de edificios, que se derrumbarán tras varios impactos. También se ha incluido un modo PVE (que llegará más tarde a 360) en el que podemos simular batallas online, participar en refriegas nocturnas con visibilidad reducida o pasar un buen rato con un siempre divertido (y eterno) modo horda. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Si tenemos en cuenta el nuevo apartado gráfico y todo el contenido, no hay ninguna duda: este es el *World of Tanks* definitivo.



¡HALE HOP! Sorprender a los rivales puede cambiar las tornas de una batalla.

¡OJO AL DATO!



Es hora de dar el salto

6 MILLONES DE USUARIOS

Son los que disfrutan diariamente de *World of Tanks Xbox 360 Edition* y, si deciden pasarse a la versión de Xbox One, conservarán su nivel y el garaje. Pero lo más importante es que podrán seguir enfrentándose a jugadores de Xbox 360.

WARGAMING PIENSA INCLUIR UN MODO FOTO. ¡SELFIES DE TANQUES!

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JULIO



24

ESTRENO CINE

ANT-MAN
Marvel continúa explotando su cantera de superhéroes con Hank Pym, quien tras un experimento queda con el tamaño de un insecto.



24

ESTRENO CINE

PIXELS. Las coin ops son vistas por los extraterrestres como una declaración de guerra, y usan toda su imaginería para atacarnos. El locurón.



29

PS4-Wii U-PC

LEGEND OF KAY ANNIVERSARY. En su 10º aniversario, esta aventura de PS2, con animales y artes marciales como protagonistas, regresa a PS4, Wii U y PC.



31

PC

LUCIUS II THE PROPHECY (ESPECIAL ED.). Encarnar al hijo de Satán, nada menos, es lo que nos propone este terrorífico juego.

AGOSTO



4

XBOX ONE

RARE REPLAY
Rare, una de las compañías más míticas y veteranas del sector, recopila 30 de sus mejores joyas, en exclusiva para Xbox One.



6-9

FERIA

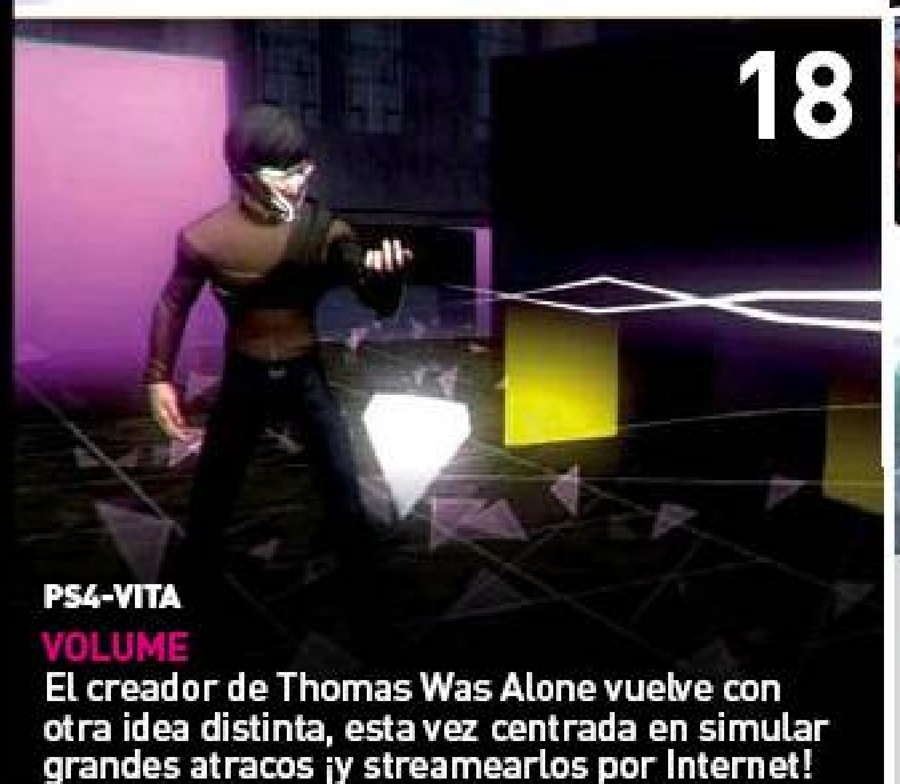
GAMESCOM.
La gran feria europea arranca el día 6 y allí estaremos para contaros la última hora, tanto en la web hobbyconsolas.com como el mes que viene en estas páginas...



7

ESTRENO CINE

MISIÓN IMPOSIBLE: NACIÓN SECRETA.
Ethan Hunt se enfrenta al Sindicato, una organización que quiere cambiar el mundo con ataques terroristas.



18

PS4-VITA

VOLUME
El creador de Thomas Was Alone vuelve con otra idea distinta, esta vez centrada en simular grandes atracos ¡y streamearlos por Internet!



21

PS4

RISEN 3 ENHANCED EDITION. El action rpg de PS3 debuta en PS4 ofreciendo un mejorado apartado técnico (superior al nivel ultra en PC) y todo el DLC lanzado.



25

XBOX ONE

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION.
Marcus Phoenix llega a XO con un remaster de su primera aventura, a 1080p y 60 fps, contenido extra como 5 capítulos inéditos...

Y PRÓXIMAMENTE...

Título	Plataforma	Fecha
•Operación U.N.C.L.E.	Cine	14 de agosto
•Cuatro Fantásticos	Cine	21 de agosto
•Until Dawn	PS4	26 de agosto
•Onechambara Z2	PS4	28 de agosto
•Lost Dimension	Vita	28 de agosto
•Devil´s Third	Wii U	28 de agosto
•Recreated ZX Spectrum	iOs-Android	agosto
•Disney Infinite 3.0	PS4-PS3-XO-360-WiiU	Verano 2015
•MGS V The Phantom Pain	PS4-PS3-XO-360-PC	1 sept.
•Mad Max	PS4-XO-PC	4 de septiembre
•Nobunaga's Ambition	PS4-PS3-PC	4 de septiembre
•Etrian Mystery Dungeon	3DS	4 de septiembre
•Danganronpa Another...	Vita	4 de septiembre
•Super Mario Maker	Wii U	11 de septiembre
•Hatsune Miku Project...	3DS	11 de septiembre
•Forza Motorsport 6	Xbox One	15 de septiembre
•Destiny: El Rey de...	PS4-PS3-XO-360	15 sept.
•PES 2016	PS4-PS3-XO-360-PC	17 sept.
•Mighty No. 9	Todas	18 sept.
•FIFA 16	PS4-PS3-XO-360-PC	24 sept.
•Saint Seiya: Soilder's Soul	PS4-PS3-PC	25 sept.
•Grand Ages Medieval	PS4-PC	25 sept.
•Skylanders...	PS4-PS3-XO-3DS-WiiU	25 sept.
•LEGO Dimensions	PS4-PS3-XO-360-WiiU	27 sept.
•NBA 2K16	PS4-PS3-XO-360-PC	29 sept.
•Samurai Warriors...	PS4-PS3-Vita-PC	2 oct.
•Transformers...	PS4-PS3-XO-360-PC	6 oct.
•Uncharted The Nathan Drake Col.	PS4	7 oct.
•Rainbow Six Siege	PS4-XO-PC	13 de octubre
•Dragon Quest Heroes	PS4-PS3-Vita	16 de octubre
•DBZ Extreme Boutoden	3DS	16 de octubre
•Tales of Zestiria	PS4-PS3-PC	16 de octubre
•Guitar Hero Live	PS4-PS3-XO-360-WiiU	30 de oct.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

ESTRENOS EN DVD/BLU-RAY. Ya puedes disfrutar en casa de algunos éxitos como Fast & Furious 7, Chappie, Annabelle, Capitán Harlock...



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Discos duros externos para tu Xbox, impresionantes headsets multiusos, monitores para tu PC, portátiles... aquí se dan cita los últimos gadgets.

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Repasamos novedades como esta figura de Assassin's Creed Syndicate, así como la BSO de *Akrham Knight*, una lámpara de Yoshi... y mucho más.

EN ESTE NÚMERO...

Muchos de vosotros ya estaréis tumbados en la playa, lejos de vuestras consolas. Si no es el caso, aquí encontraréis algunas ideas para aliviar la pena de no estar frente al mar...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Una nueva propuesta "Free Sync"

■ **Nombre:** G2460PGF ■ **Compañía:** AOC
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 319€

El mercado ofrece ya un buen puñado de monitores gaming, y de forma cada vez más frecuente, los hay que aprovechan la tecnología Free Sync de AMD, que sincroniza las tarjetas del fabricante con los monitores compatibles para eliminar o minimizar defectos técnicos como el tearing y el stuttering. Este modelo de 24" es uno de ellos, y cuenta con resolución 1080p, una tasa de refresco de 144 Hz y un tiempo de respuesta de 1 ms. Incluye además una gran variedad de conectores, desde DisplayPort, HDMI, DVI-D, D-Sub y USB 2.0. Además, la base permite ajustar la posición del panel (lo podemos poner vertical).
http://aoc-europe.com/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆



Amplía el disco duro de tus Xbox

■ **Nombre:** My Passport X ■ **Compañía:** Western Digital
■ **Plataforma:** Xbox One, 360 y PC ■ **Precio:** 124€

Si eres de los que padeces el llamado "diógenes digital" y no borras nada de tu disco duro hasta que no te queda ni 1 Kb libre, aquí tienes un remedio para tus consolas Xbox. Se trata de un disco duro externo de 2 teras USB 3.0, que te permitirá instalar aproximadamente 50 juegos de Xbox One (de media ocupan vienen a ocupar unos 36 GB) o 250 de Xbox 360 (7 gigas de media). Todo en una pequeña y atractiva cajita que remite al diseño de las consolas, y que te permitirá transportar y usar tu contenido en otras consolas (tras iniciar sesión, claro). Lo único "malo" es el precio, algo más elevado que otros discos 2,5" de 2 teras.
www.wdc.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

Disfruta del sistema operativo Android en tu gran pantalla

■ **Nombre:** Android TV ■ **Compañía:** Energy Sistem ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 70€

Muchos "Android TV" son pequeños USB que, conectados al HDMI de una tele, nos dan acceso a las aplicaciones de Google Play. Y eso es lo que ofrece este dispositivo: apps para las principales redes sociales, youtube, reproductores de vídeo Full HD, juegos y más, todo en tu tele y concentrado en un pequeño "pendrive" con un chip Core Duo a 1,6 Ghz y 8 GB de memoria interna (ampliables vía USB). Además añade útiles opciones como Screen Cast (reproducir vía Wi-Fi contenido del móvil) y un completo mando con teclado...
http://www.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆





Teclado "gaming" a precio de ganga

■ **Nombre:** SHARK ZONE K30 ■ **Compañía:** Sharkoon ■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 30 €

Casi siempre, la etiqueta "gaming" supone unas prestaciones más elevadas... y de la mano, suele ir el precio. Pero hay excepciones, como este económico teclado con iluminación LED blanca (y ajustable). Usa tecnología de membrana (con una vida estimada de las teclas de 10 millones de pulsaciones), además de incluir 5 teclas macro (128 kb de memoria interna) y 3 perfiles distintos, así como reposamuñecas integrado.
www.sharkoon.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆



Lo "último" en sonido, reunido en un gran headset

■ **Nombre:** Elite 800X ■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Plataforma:** Xbox One, PC, tabletas, móviles ■ **Precio:** 299 €

Turtle Beach sigue perfeccionando su gama de headsets con los 800X, que reunen un montón de avances en un único auricular. Lo más brutal es la calidad de sonido, DTS 7.1, con un espacio acústico que junto a la tecnología Superhuman Hearing te permitirá distinguir de dónde viene hasta el más mínimo sonido. Son inalámbricos, con batería recargable para 10 horas y cuentan con una base de carga que hace las veces de emisor/receptor, sin olvidar los micros ocultos, la cancelación activa de ruido, que los puedes usar en la calle con tu móvil... Son caros, pero lo valen.
www.turtlebeach.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Los altavoces son para el verano

■ **Nombre:** Sound Blaster FRee
■ **Compañía:** Creative Technologies
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 99 €

Creative sigue refinando su gama de altavoces con FRee, que llega cargado de sorpresas. De serie, trae ranura microSD y reproductor de MP3, para que escuches tu música sin necesitar otro dispositivo (se puede conectar a móviles/tabletas vía Bluetooth y ordenadores por USB/analógico). Se puede poner tanto horizontal como vertical (emite el sonido en 360º) y pulsar un botón dispararás su potencia y alcance. ¡Y es resistente a salpicaduras de agua!
http://es.creative.com/p/speakers

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

NO LO PIERDAS DE VISTA

UN LIGERO Y FINO PORTÁTIL CON UN GRAN PANTALLÓN

Un buen combo para trabajo y ocio

■ **Nombre:** Aspire V Nitro ■ **Compañía:** Acer
■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** desde 1999 €

Equipado con un procesador i7 a 2,5 Ghz, 16 GB de RAM, gráfica GTX 860M con 2GB de memoria o disco de estado sólido de 256 GB (más un disco duro de 1 TB), lo más espectacular de este fino y ligero portátil es su pantallón de 17" y resolución fullHD (aunque hay versiones de 15,6 pulgadas y 17 y 4K), que te permitirá trabajar con soltura en retoque de imagen y vídeo y, al tiempo, disfrutar de películas y vídeos. Eso sí, la gráfica va muy justa y a los juegos más exigentes acabarás jugando con nivel medio/bajo de detalle. Además, la batería tampoco dura demasiado (4 horas máximo).
www.acer.es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa



Fast & Furious 7



- Género Acción, motor
- Protagonistas Vin Diesel, Paul Walker y Michelle Rodriguez
- Director James Wan
- Precio Blu-Ray 25,99 €
- Pack de las 7 películas 47,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

James Wan firma una contundente cinta de acción que, además de haber funcionado de fábula en carteleras, nos ha permitido ver el epitafio cinematográfico de Paul Walker, que fallecía en 2013 de forma inesperada. Jason Statham se reafirma como villano encarnando al hermano de Owen: Deckard Shaw. Él se convertirá en una verdadera pesadilla para Dominic Toretto y su familia de locos por la velocidad, que tendrán que unirse para salvar el pellejo. Las peripecias de los coches pasan por atravesar incluso un rascacielos en Abu Dhabi y desafiar la gravedad, ¡todo es posible!

EXTRAS: Así se hizo, vídeo musical oficial con el tema "See You Again" y abundantes clips de vídeo: "De vuelta a la línea de salida", "Hablando a todo gas", "El rescate", "Saltos desde la torre", "Dentro de la pelea", "Los coches de Furious" y "La guerra de las carreras".

Capitán Harlock



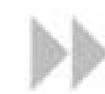
- Género Animación
- Estudio Toei Animation
- Director Shinji Aramaki
- Precio Blu-Ray 15,99 €
- También en Blu-Ray 3D 13,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



El capitán Harlock surca de nuevo el espacio con su nave Arcadia, y lo hace con un aspecto renovado gracias a la tecnología CGI, 30 años después de que el personaje de Leiji Matsumoto arrasara con su serie de animación. Un despliegue técnico sin precedentes para crear algo nuevo y traer al personaje de vuelta.

EXTRAS: Clip de vídeo "cómo se hizo" de media hora de duración.





La mujer de negro: El ángel de la muerte

La secuela de La mujer de negro nos lleva a un angustioso viaje de Londres a la campiña inglesa. En plenos bombardeos de la Segunda Guerra Mundial un grupo de escolares es evacuado junto con Eve, su hermosa y joven profesora, a la seguridad que les debería proporcionar una vieja y aislada finca vacía, conectada a tierra firme sólo por una calzada que desaparece con las mareas: Eel Marsh House.

Niños inquietantes, una presencia demoniaca y personajes que esconden profundos secretos pueblan la película.

EXTRAS: Escena eliminada, escenarios escalofriantes y clip de 14 minutos "Quitando el velo".

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



- Género **Terror**
- Protagonistas **Helen McCrory, Jeremy Irvine y Phoebe Fox**
- Director **Tom Harper**
- Precio Blu-Ray **18,45 €**
- También en DVD: **15,45€**

Chappie



- Género **Ciencia-ficción, acción**
- Protagonistas **Hugh Jackman, Dev Pattel, Ninja y Yo-Landi**
- Director **Neill Blomkamp**
- Precio Blu-Ray **19,50 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



Blomkamp vuelve a recalar en la ciencia-ficción para traernos el despertar de la conciencia de una inteligencia artificial que tiene que enfrentarse al mundo real. No faltan ingredientes como la acción, la tecnología y la violencia en un relato que muestra los bajos fondos de la sociedad.

EXTRAS: Dos discos de contenidos extra que incluyen fotos, clips sobre los FX y escenas extendidas.

Annabelle



- Género **Terror**
- Protagonistas **Annabelle Wallis, Ward Horton y Alfre Woodard**
- Director **John R. Leonetti**
- Precio Blu-Ray **12,95 €**
- También en DVD **10,25 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



La terrorífica muñeca que nos presentó James Wan en Expediente Warren desarrolla ahora la historia que la llevó a estar endemoniada, protagonizando una de las secuencias más aterradoras de los últimos tiempos. Cierto es que podría haber dado más de sí, también.

EXTRAS: Escenas eliminadas y clips de vídeo sobre la historia original "La maldición de Annabelle".

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande



Ant-Man

■ Estreno 24 de julio ■ Director Peyton Reed ■ Productoras Marvel Studios, Marvel Enterprises y Big Talk Productions ■ Protagonistas Paul Rudd, Michael Douglas, Evangeline Lilly, Corey Stoll, Jordi Mollà.

Paul Rudd es grande... pero en esta película interpreta a un héroe diminuto. La Fase 2 de Marvel encuentra su broche de oro en esta aventura centrada en el Hombre Hormiga, el personaje alumbrado por Jack Kirby y Stan Lee. Dirige Peyton Reed, más conocido en el ámbito televisivo por series como New Girl.

La acción arranca cuando Scott Lang, un ladronzuelo de poca monta, recibe una llamada del científico Hank Pym para que realice "un trabajo especial". Para ello dejará en sus manos un potente traje que le otorga la capacidad de reducir su tamaño, aumentando a la vez su fuerza. Dejando atrás su pasado, deberá asumir el enorme compromiso de enfrentarse a terribles amenazas liderando ejércitos de hormigas. Marvel lo tiene muy claro: el tamaño importa y no hay reto pequeño, pero ha dado de nuevo en la diana con una película redonda que despertará un renovado interés por su línea de cómics.

« MARVEL TIENE CLARO QUE EL TAMAÑO NO IMPORTA »



NO HAY SUPERHÉROE SIN UN VILLANO al que vencer. La Némesis de Ant-Man será Yellow Jacket, ¿quién se esconde bajo la máscara?



PAUL RUDD se ha mostrado entusiasmado con su incursión en el Universo Cinematográfico de Marvel, contribuyendo a dar publicidad de la película.



Misión Imposible Nación secreta

■ Estreno **7 de agosto** ■ Director **Chris McQuarrie** ■ Productora **Paramount y Skydance** ■ Protagonistas **Tom Cruise y Sean Harris**

Ethan Hunt sigue en forma y lo demuestra en la quinta entrega de Misión imposible en la que veremos al héroe en las ya clásicas carreras de motos y hasta subiendo a una aeronave en movimiento. Nada es un obstáculo para el líder de un equipo que en esta ocasión se enfrentará al Sindicato, una red de agentes especiales entrenados para destruir el orden mundial con sus ataques terroristas. Su aliada será Ilsa Faust, una agente británica cuyas verdaderas intenciones no serán tan evidentes como cabría esperar. ¿Preparados? La mecha está a punto de prender...







El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Sin punto final: sagas que se eternizan

Ya hemos hablado por aquí en alguna ocasión de que la industria del cine se ha metido en una especie de bucle infinito con los reboots y remakes de éxitos pasados, poniendo de manifiesto la evidente alergia de determinados productores por arriesgar por guiones frescos y nuevas historias con las que tratar de emocionar al respetable. Sin embargo, ¿qué hay de las sagas infinitas? Porque hay determinadas "marcas" cinematográficas que no tienen visos de expirar nunca…

¿Quién tiene la fórmula del éxito? A veces, lejos de que sea algo positivo, puede llegar a convertir las franquicias en auténticos colosos inmortales o verdaderos quebraderos de cabeza para quienes no las dejan llegar al final. Dos ejemplos muy distintos: Star Trek ha sabido ponerse de nuevo en pie. Es una saga cinematográfica que sabemos que no acabará pero que, gracias a la serie de la que bebe y su riquísimo imaginario ci-fi, además del acertado elenco, va a dar para mucho.

« SI SABES QUE NO HAY DESENLACE, EL FUTURO ES UNA INCÓGNITA »



Otras sagas, como la que está por llegar de Avatar, nos preocupan más. ¿No se volverá loco James Cameron tratando de convertir su arrollador primer éxito en una cadena de pelotazos taquilleros? De momento, tenemos Pandora de aquí a 2019 con tres secuelas que se han rodado simultáneamente, pero ¿y si no funcionan como espera? ¡Menuda incógnita!

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



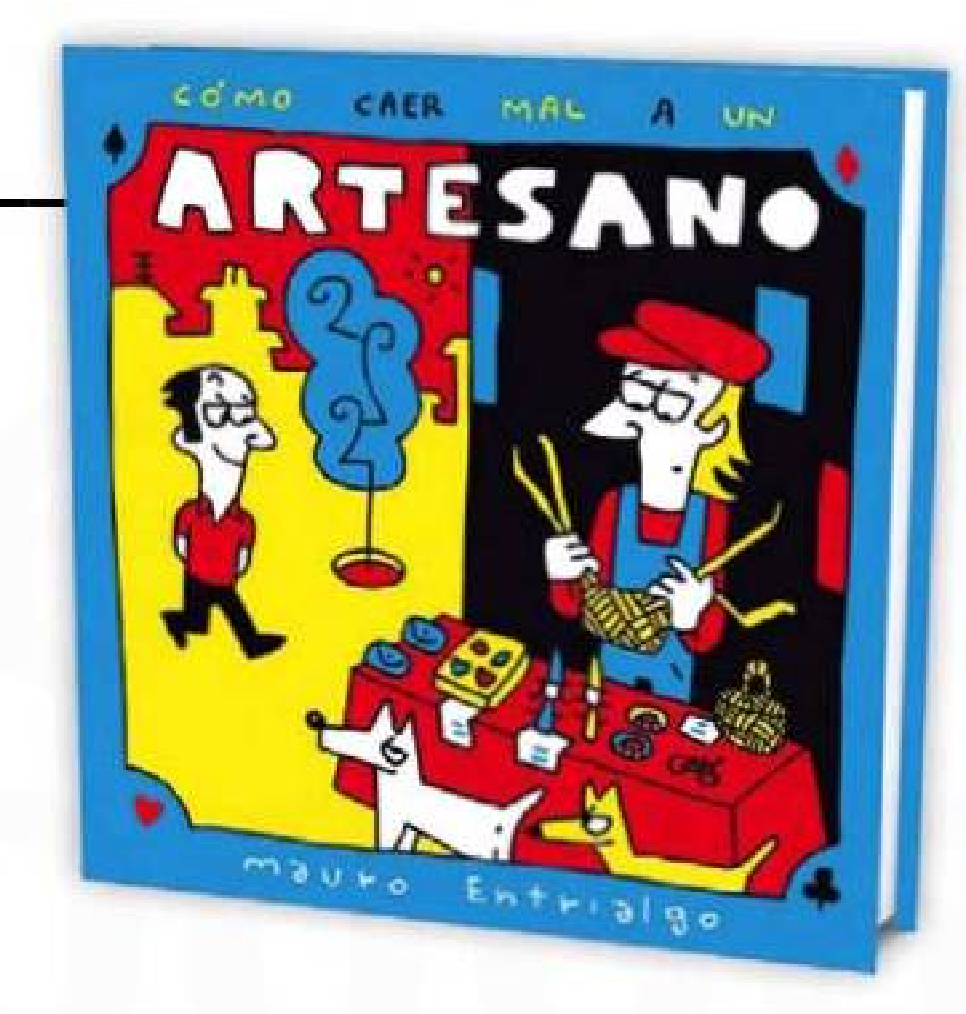
Hardcore Gaming 101 Digest Vol.1: Strider & Bionic Commando

Aún no nos habíamos recuperado del pedazo de libro sobre shooters de Konami que alumbró Hardcore Gaming 101 y ahora vuelven a la carga con otro volumen (esta vez de menor grosor y precio), dedicado en cuerpo y alma a dos clasicazos de Capcom: *Strider* y *Bionic Commando*. Además de desgranar la historia de Hiryu y Super Joe, incluyendo ports y clones de *Strider*, el libro hace un repaso a algunas adaptaciones para Famicom de clásicos occidentales de ordenador y de propina analizan 80 juegos japoneses de PlayStation. Todo ello a lo largo de 74 páginas. Sí, está en inglés, pero lo podrás encontrar en Amazon España a un precio irresistible.

Publicado por: Hardcore Gaming 101
Precio: 14,56 € (amazon.es)



Cómo caer mal a un artesano



Este tomo de 90 páginas en bitono recupera al Mauro Entrialgo más salvaje y corrosivo, el de las míticas tiras de Herminio Bolaextra. 75 píldoras de humor, no apto para todos los públicos, en un libro de pequeño formato (12 x 12 cm) que recibió su título por votación popular. ¿Quién dijo que Entrialgo se había ablandado con los años?

Publicado por: Diábolo Ediciones
Precio: 9,95 €



El Arte de Assassin's Creed Syndicate

Apenas hemos podido catar una primera demo del juego, y Ubisoft ya prepara el libro de arte de *Syndicate*, la pró xima entrega de *Assassin's Creed*, editado por Titan Books. 192 páginas a todo color, encuadernadas en tapa dura, con cientos de imágenes y bocetos, renders 3D, estudios de texturas y, como viene siendo habitual en los lanzamientos de esta editorial, todo ello acompañado de comentarios de los propios artistas. El libro no saldrá a la venta hasta el próximo noviembre, pero ya se puede reservar en Amazon y otros distribuidores online.

Publicado por: Titan Books
Precio: 31,09 €



Batman Arkham Knight OST Vol.1

Nick Arundel, el compositor de *Arkham Asylum* y *Arkham City*, esta vez acompañado de David Buckley (The Town: Ciudad de Ladrones, The Good Wife), se encarga de firmar la banda sonora de uno de los juegos más impresionantes de este 2015. Este primer volumen recopila 27 cortes que te harán volver a encender la PS4 en cuanto regreses a casa. Habrá que ver qué sorpresas nos deparan los siguientes volúmenes...

Publicado por: WaterTowerMusic
Precio: 8.99 € (iTunes)



Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Dos hermanos británicos con ganas de mambo

Entre los diversos productos de *Assassin's Creed Syndicate* que Ubisoft ya está ofertando encontramos este diorama compuesto por los hermanos Frye, Evie y Jacob. No se venderá hasta el próximo octubre, pero ya se puede reservar, tanto la pareja (The Wiser & Wild Twins Diorama, 79,90€), como por separado (The Impetuous Brother Figurine, The Intrepid Sister Figurine, 39,95€ cada uno). Preparad la cartera, porque también van a vender hasta el bastón-espada del protagonista...

Más información en: shop.ubi.com/ACSubicollectibles
Precio: desde 39,95€

La patata más pequeña del mundo

El cine a veces provoca pequeños milagros. Quién nos iba a decir, cuando leíamos los tebeos de Los Vengadores, que algún día veríamos un Mr. Potato inspirado en uno de sus miembros fundacionales: el Hombre Hormiga. El estreno de la película de Marvel ha hecho realidad este extravagante, pero encantadora, figura de 17cm, ideal para regalar a aquellos que echaron de menos a Hank Pym en las películas de Joss Whedon.

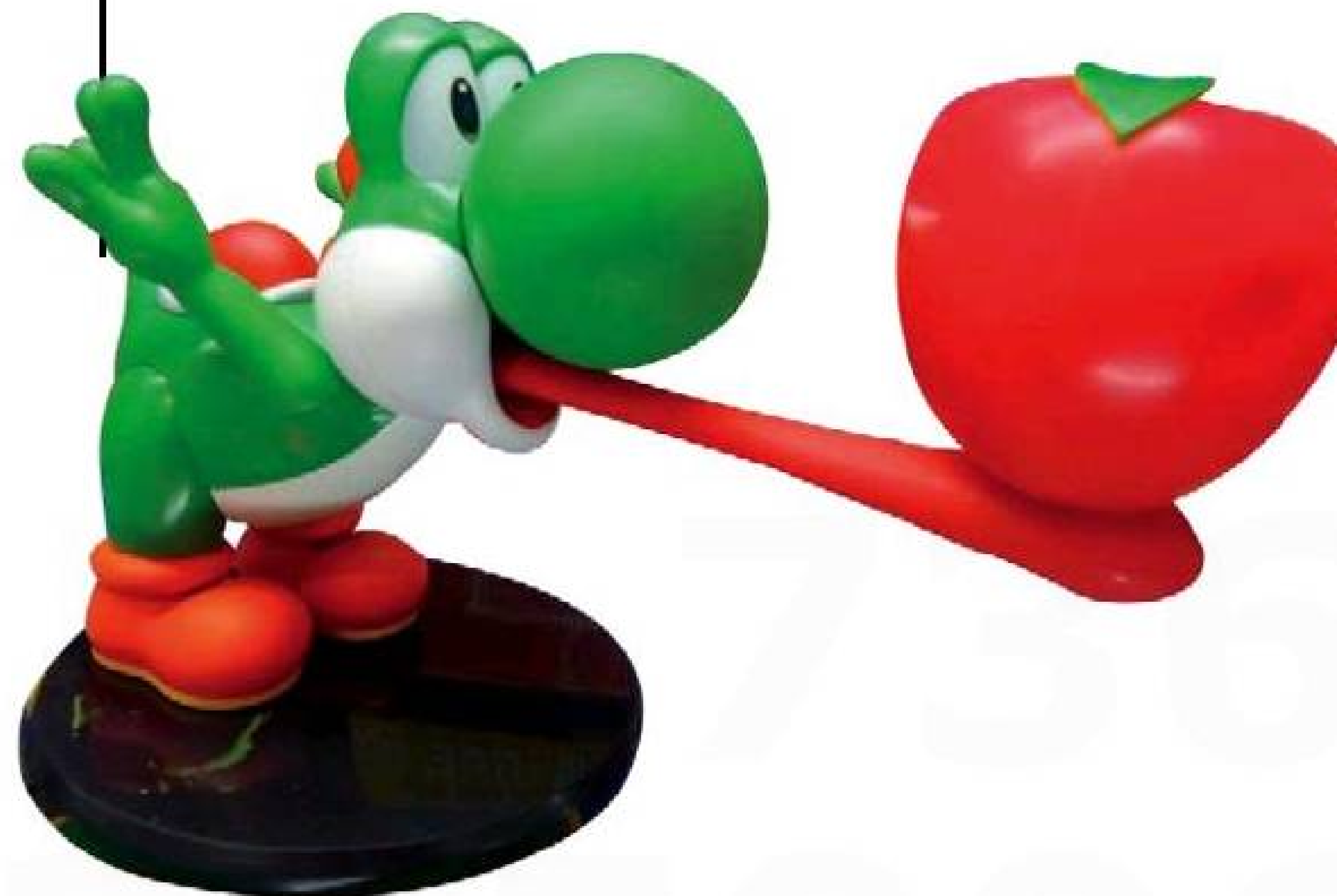
Más información en: www.amazon.es
Precio: 29,51€



Una lámpara tan peculiar como encantadora

Con licencia oficial de Nintendo, esta lamparita (15 cm de ancho por 10 cm de alto) fabricada por Taito nos ha dejado sin palabras. No sólo por su adorable diseño, sino por su funcionamiento. La manzana que sostiene Yoshi se ilumina gracias a las dos pilas de botón que lleva en su interior. Lo realmente curioso es que lo hará automáticamente cada vez que la acerquemos a la lengua del saurio, sin necesidad de accionar ningún mecanismo. Una auténtica cucada.

Más información en: kaotovideogames.com
Precio: 39,95€



Para auténticos fans de Zelda

Hot Topic lleva años deleitándonos con sus camisetas de videojuegos con licencia oficial. Su última propuesta emocionará a los más fans más veteranos de *The Legend of Zelda*. Como podéis ver, rinde homenaje a uno de los momentos más icónicos de la primera entrega de NES, en toda su pixelada gloria. Disponible en seis tallas distintas (desde XS hasta 3XL), siempre en color negro y confeccionada en 100% algodón.

Más información en: www.hottopic.com
Precio: 18,58€

¡VUELVE EL FÚTBOL!

En agosto se colmarán nuestra ansias futboleras: arranca la liga, y con ella llegan FIFA 16 y PES 2016.

A LA VENTA EL 21 DE AGOSTO

QUANTUM BREAK

Se perdió el E3, pero en la Gamescom de Colonia veremos al fin el juegazo de Xbox One.

UNTIL DAWN

8 adolescentes, un psicópata y un análisis en PS4. El cóctel perfecto para pasar miedo.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Daniel Acal, Borja Abadíe, Roberto Ganskopf, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, Roberto R. Anderson, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Raquel Hernández, Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

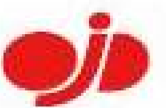
Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

SÚPER PACK HOBBY CONSOLAS

La suscripción a Hobby Consolas incluye:

Por solo 30€ (gastos de envío incluidos)

- 12 números de la edición en papel
- 12 números de la edición digital*
- Ultra Street Fighter IV para PS3 o Xbox 360. Tú eliges.**

*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.
**El juego de regalo es una promo proporcionada por el distribuidor. No está permitida su venta.

Y con tu suscripción: Acceso a Club OZIO
Cientos de ofertas exclusivas para ti

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer



En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


KONAMI
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
HOBBY


HOBBY CONSOLAS
Shenmue III


SITUACIONES DESESPERADAS.
MEDIDAS DESESPERADAS.
TOM CRUISE
MISIÓN: IMPOSIBLE
NACIÓN SECRETA
7 DE AGOSTO
EN CINES E IMAX